

LÆRERVEJLEDNING

IDÉTRÆNING

Et kreativitetstræningsmateriale til 4. klasse og op



ISBN 978-87-92167-15-6

Copyright © 2017

Fotografisk, mekanisk eller anden gengivelse af dette materiale eller dele af det er ikke tilladt ifølge gældende dansk lov om ophavsret.

1. udgave, maj 2017

Forlag

Fonden for Entreprenørskab

Orca Press

Ejlskovsgade 3D

DK - 5000 Odense C

E-mail: post@ffe-ye.dk

Materialet er udviklet af Christian Byrge og udgivet af Fonden for Entreprenørskab.
Illustrationer af Helle Schütten Johansen.



FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB
MEDLEM AF JA WORLDWIDE

Fonden for Entreprenørskab er nationalt videntcenter og omdrejningspunkt for udvikling af entreprenørskab i undervisningen på alle uddannelsesniveauer, og Fonden er selv med til at skabe og udbrede ny viden og forskning om entreprenørskab i undervisningen. Fonden arbejder aktivt for, at evnen til at være innovativ skal være et grundelement i alle uddannelser fra abc til ph.d., og at innovation og entreprenørskab i højere grad skal integreres i uddannelserne og forankres på uddannelsesinstitutionerne.

AT TRÆNE KREATIVITET

CreApp er udviklet til at træne fundamentale evner i at tænke kreativt, i at bryde med dominerende tankemønstre og i at udvikle nye unikke idéer.

Ved at udføre øvelserne i CreApp bliver eleverne bedre til

- at producere mange idéer
- at bruge fantasien
- at konstruere mentale visualiseringer
- at formidle idéer til andre
- at forstå og arbejde kreativt med problemer
- at identificere kreative idéer
- at videreudvikle idéer

Samtidig lærer eleverne at kombinere eksisterende viden på nye måder og de udvikler deres kreative selvforståelse.

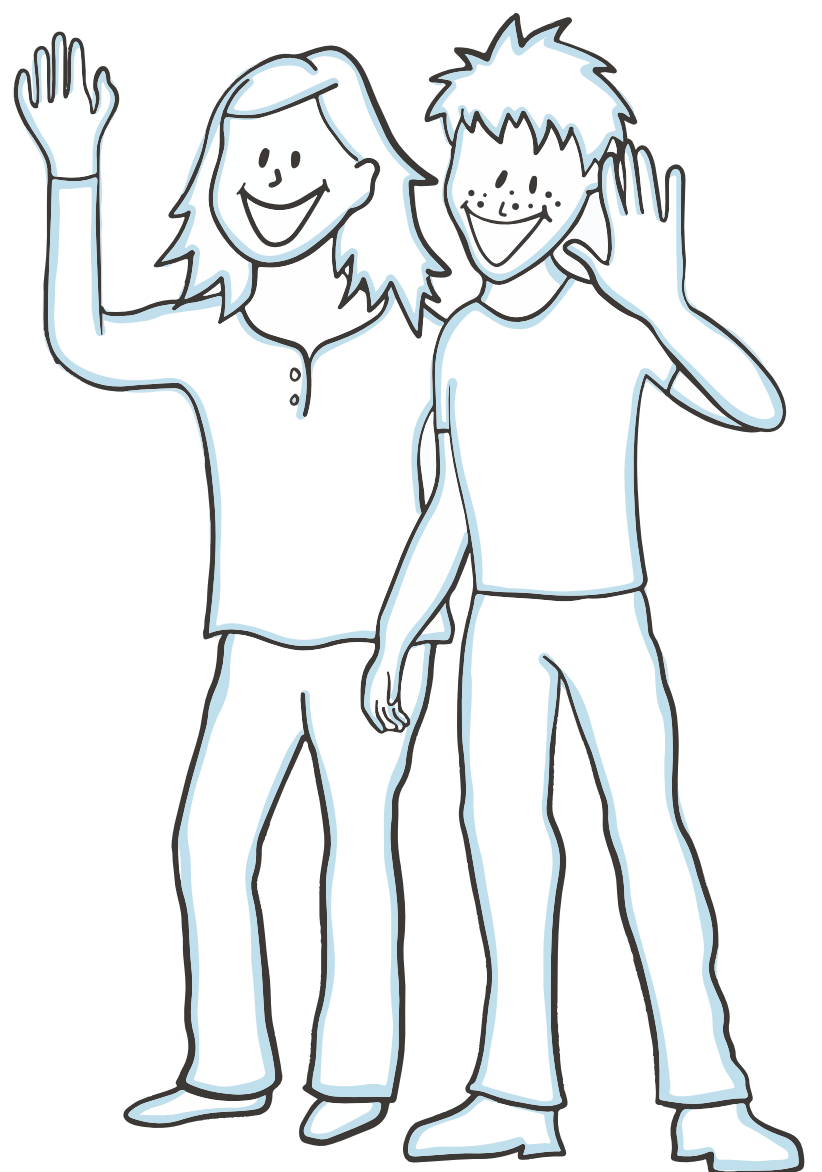
Øvelserne bygger på et forskningsmæssigt grundlag og på en lang række kreativitetsforskeres arbejde gennem de sidste 50 år.

Kreativitetstræningen består af en række øvelser, der kan bruges som en integreret del af undervisningen. Eksempelvis som aktiviteter, der bryder undervisningen op, som morgentræning, i temauger, som kulturskabende elementer i klassen eller på helt andre måder. Herudover kan en del af øvelserne let kombineres med skolens fag, således at læreren kan inddrage øvelserne som opstart eller som en del af faglige undervisningsforløb. Øvelserne kan åbnes enkeltvis eller som en serie af sæt, hvor øvelserne er samlet i tilfældig rækkefølge. Alle øvelserne forefindes enkeltvist på www.idetræning.dk, og de ti sæt kan hentes på Fonden for Entreprenørskabs hjemmeside, www.ffe-ye.dk under Undervisning.

I hver øvelse fremstilles en problemstilling eller en situation, som eleverne skal arbejde kreativt med. For at mindske følelsen af bedømmelse er det bedst **ikke** at dele elevernes idéer i klassen med andre end den, eleven eventuelt samarbejder med i selve produktionen af idéerne. Alle idéer skal anses for at være gode, inklusiv gamle idéer, skøre idéer, originale idéer og kedelige idéer. Det er vigtigt at skabe en seriøsitet omkring den kreative produktion i klassen og at opmuntre eleverne til at gøre deres bedste for at prøve at producere så interessante og originale idéer som muligt. Det er ikke hensigtsmæssigt at lade eleverne sammenligne idéer, hverken i kvalitet eller i antal. Dette kan virke som en skjult bedømmelse, som kan demotivere elever, der er mindre kreative eller produktive end andre. Lav eventuelt et system, så klassens samlede antal idéer bliver tydeliggjort, uden at det bliver synligt, hvem der har produceret hvad eller hvor meget.

Det handler **ikke** nødvendigvis om at producere flest eller de mest populære idéer. Kreativitet har mange aspekter, og det vil eleverne opdage gennem den teori, der forklarer rationale bag øvelserne. Det er derfor vigtigt, at du som lærer enten oplæser eller giver din egen udlægning af teorien i forbindelse med instruktionen af øvelserne. Vær opmærksom på, at der er grupper af øvelser, og at hver gruppe har deres egen teoretiske forklaring. Øvelsen kan præsenteres for eleverne på tavlen eller printes.

Hver øvelse tager cirka fem minutter at udføre. Læreren kan lave øvelsen kortere eller længere. Det er en god idé at give mere tid til udførelse af øvelserne når eleverne har vænnet sig til øvelserne. Men det er **vigtigt**, at eleverne altid bruger al den tid, de har til rådighed, for at opnå den maksimale effekt af træningen. Det vil sige, at hvis opgaven er løst på kortere tid, end der er afsat, så bruges den resterende tid på at forbedre resultatet og videreudvikle det gennem mere



kreativitet - og det skal læreren opmuntre til.

Øvelserne kræver som udgangspunkt blot papir og blyant. Hav derfor altid dette klar, før en øvelse sættes i gang. Derudover kræves der ingen særlig forberedelse. Der må **ikke** anvendes computere, smartphones, tablets eller andre eksterne kilder til hverken inspiration eller til at tegne eller skrive idéerne på. Alt skal skrives i hånden for at undgå forstyrrelser, som kan påvirke træningen negativt. Det er også vigtigt at forstå, at kreativiteten ikke trænes ved at finde idéer på internettet eller i sociale fora.

Øvelserne bør, særligt på de mindre klassetrin, gennemgås af læreren og eksemplet læses, så alle tydeligt kan høre det. Læreren tager tid og stopper øvelsen, når tiden er gået. Evalueringen foregår ved, at man vurderer elevernes fokus, engagement, ihærdighed og vedholdenhed. Vurder aldrig direkte på den kreative produktion.

Øvelserne kan udføres af eleverne individuelt eller i par.

Arbejder eleverne individuelt er det vigtigt, at de ikke kigger efter eller kopierer andre, da dette vil forringe træningens effekt. Sæt eventuelt en taske eller andet op imellem eleverne.

Arbejder de i par er det vigtigt, at læreren forholder sig til, hvordan parrene dannes, så relationer ikke kommer til at skygge for selve træningen. Det er således en dårlig idé blot at lade eleverne selv finde sammen i par, da det åbner for magt, hierarki og sociale problemstillinger.

Eksempel på parinddeling

Læreren siger:

”Dette er en parøvelse.

Vær venlige at rejse jer og komme ud på gulvet.

Luk øjnene og tænk på, hvilken farve jeres sofa har derhjemme.

Åben øjnene og find sammen med en, som tænkte det samme som dig.

I er nu et par, der skal samarbejde om at udføre opgaven.”

Her er pardannelse med sidemand eller efter tøjfarve, skostørrelse, farven på elevernes cykler etc. langt bedre.

Variationer af parinddeling

- Luk øjnene og tænk på, hvad I synes er den vigtigste ting i køleskabet.
- Luk øjnene og tænk på, hvor mange stole I har derhjemme i alt (alle slags stole tæller med)
- Find sammen med en, der er lige så høj som dig selv
- Luk øjnene og tænk på, hvad I fik til aftensmad i går
- Luk øjnene og tænk på, hvornår I faldt i søvn i går
- Luk øjnene og tænk på, hvad der er jeres yndlings-grøntsag
- Luk øjnene og tænk på et tal mellem 1 og 5
- Luk øjnene og tænk på, hvad du ville købe som det første, hvis du vandt en million kroner
- Luk øjnene og tænk på et bilmærke
- Luk øjnene og tænk på jeres yndlings-slik
- Luk øjnene og tænk på jeres yndlings-dyr
- Luk øjnene og tænk på jeres yndlings-fastfood
- Luk øjnene og tænk på, hvor mange bogstaver, der er i dit fornavn
- Luk øjnene og tænk på et mobiltelefonmærke
- Find sammen med en, der har samme farve trøje på som dig selv.

