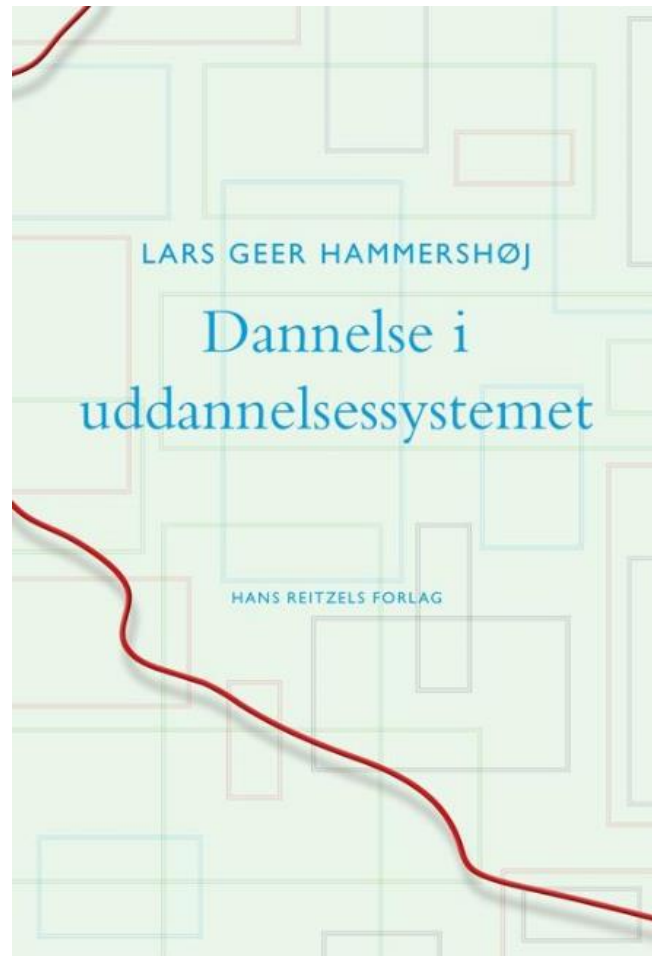


Kreativitet, leg og digitalisering

Lars Geer Hammershøj

Ph.d. og lektor

DPU, Aarhus Universitet



Digitalisering og dagtilbud

- Hvorfor digitale medier og teknologier i dagtilbud?
 - Generel uklarhed om formålet
 - Læring: Udvikle digitale kompetencer gennem læreprocesser
 - Innovation: Fremme innovation gennem eksperimenterende leg
 - Materiale: Teknologier som nye materialer for den skabende leg
 - Digital dannelse: Aktiv og kritisk digital medborger
 - Leg: Fremme leg gennem digitale teknologier og medier
 - Leg og kreativitet som formål
 - Leg som middel: Til udvikling af digitale kompetencer og innovation
 - Leg som mål: Digitale teknologier som middel

Formålet med digitalisering i dagtilbud

- Hvad er der brug for at lære og kunne i fremtiden?
 - Analyse af fremtidens samfund og arbejdsmarked
 - At håndtere og skabe forandring
 - Kunne det maskinerne ikke kan (race against machines)
 - Samarbejde med maskiner (race with machines)
- Hvordan fremme kreativitet i dagtilbud?
 - Leg: Børns måde at være kreative på
 - Kreativitet er en dannelsesproblematik
 - Hvordan fremme kreativitet og dannelse gennem digitale medier og teknologier?

Fremtidens beskæftigelse

- Videnssamfundsdiskursen (1990-)
 - Fokus: Udvikle kompetencer gennem læring
 - Mobilisere alt det man kan og er (værdier og holdninger)
 - Anvende på personlig måde til at håndtere udfordring
 - Centralt: Humane ressourcer
 - Problem: Kompetencebegreb forstår dette som evner
 - Uklart: Kan kompetencer testes eller ej?
- Digitaliseringsdiskursen (2010-)
 - Fokus: Automatisering af arbejdsopgaver
 - 47% af alle eksisterende jobtyper (Frey & Osborne 2013)
 - Alle arbejdsopgaver med data (Brynjolfsson et al. 2017)
 - Centralt: Humane ressourcer
 - Kreativitet og innovation: Det computer ikke kan
 - Social intelligens: Forstå andre, forandle, social dømmekraft, ledelse

Hvorfor er der kreativitet vigtig?

- Diskurserne er tegn på historisk tendens
 - Accelererende forandringshastighed
 1. Agerbrug: Arbejde og foregribe fremtid
 2. Oplysning og industrialisering: Revolution og 'entreprenøren'
 3. Videnssamfund og digitalisering: Fremtiden er åben
- Hvad er der brug for at lære og kunne?
 - Brug for at skabe forandring
 - Teknologier muliggør forandring: 'General Purpose Technologies'
 - Mennesker skaber forandring: 'Exponential growth' ikke givet
 - Computere kan ikke skabe forandring
 - Forandring ændrer regler og praksis
 - Ingen data "outside the boundary of routine" (Schumpeter 1934)
 - Brug for humane kapaciteter i fremtiden
 - Intuition, dømmekraft, vilje, kreativitet og innovation

Kilden til kreativitet er truet!

- Bekymring for at børn leger mindre i dag (Lillard 2015)
 - 1) Mindre tid til leg
 - Barns liv og aktiviteter planlægges og struktureres af voksne
 - 2) Medier har ændret børns legevaner
 - Fra fjernsyn til digitale og interaktive medier som computer og iPad
 - Erstattes legen af spil eller leges der på andre måder?
 - 3) Børn leger i stigende grad med struktureret legetøj og i designede fantasiuniverser
 - "LEGO, for example, were originally plain blocks to put together; now LEGOs come with pieces that can only be constructed one way into specific objects" (Lillard 2015: 33)
 - 4) Dagtilbud mindre legende og mere skoleforberedende
 - 'Før-skole': Forberedelse frem for værdifuldt i sig selv
 - 'Leg og lærings'-diskursen: Leg som middel til læring

Fremme kreativitet

- Fremme kreativitet hos børn
 - Politisk fokus på kreativitet i uddannelse
 - I skolereformen: Del af alle fag
 - I lov om læreplaner: Leg som central begreb
 - Men hvis fremmes i praksis
 - Brug for viden om hvad er kreativitet er
 - Brug for viden om hvilke typer af kreativitet dominerer hos børn
- Mit bud og bidrag
 - Kreativitet må forstås som en dannelsesproblematik
 - Ikke en evne eller kompetence
 - At skabe er det unikt menneskelige
 - Dominerende typer af kreativitet
 - Små børn: Fantasileg
 - Skolebørn: Humor

Tre dimensioner af uddannelse

- Viden: orientere sig (indhold)
 - Begrundede antagelser om relationer mellem ting
 - Tilegner viden gennem undervisning (læsning)
- Evner: være i stand til noget (mål)
 - Færdigheder, kvalifikationer, kompetencer
 - Udføre handling
 - Løse opgave
 - Håndtere udfordring
 - Udvikler evner gennem læreprocesser
- Dannelse: måde at forholde sig på ((formål))
 - Til sig selv, andre og verden
 - Vedrøre indstilling, holdning, attitude, værdier, tankegang, mindset
 - Dannes til menneske der kan leve og klare sig i samfundet
 - Ændrer forholdelsesmåde gennem dannelsesprocesser

Begrebet dannelse

- Dannelse til menneske gennem samfund
 - Foregår i frihed
 - Mennesket kan forholde sig: Ikke bundet til naturen eller nuet
 - Selvoverskridelsesproces
 - ‘Ophævelse til det almene’ (Hegel 1807)
 - Overskride sig egen verden og involvere sig med en større verden
 - Gøre erfaringer der ændrer ens forholdelsesmåde
 - Dannelsesrejse: Hjem-ud-’hjem’
 - Smagsdannelsesproces
 - Ikke blot ændre, men ændre til det bedre
 - Altid forbilleder og ideal for dannelse
 - Ændre måde at sige ja og nej
 - ‘Imitere efterlignelsesværdige mønstre’ (Kant 1800)

Dannelsesprocessens faser

0. Anledningsfasen

- Fornemmelsen af at gå glip af noget

1. Åbningsfasen

- Tilbageholde et vanligt 'nej' (smagsafgørelse)
- Subjektet åbner sig for verden

2. Overskridelsesfasen

- Verden åbner sig for subjektet (selvoverskridelse)
- Begejstret stemning: Verden opleves som større

3. Erfaringsfasen

- Foruroligende stemning: 'Forpurrer ens forventninger' (Gadamer 1960)
- Gør en erfaring: Ændrer måden at forholde sig på (smagsdannelse)

4. Refleksionsfasen

- Forsøger at sætte ord på erfaringen
- Fortolke i forhold til ens fortælling om en selv (identitet)

Hvad er kreativitet?

- Definitioner på kreativitet
 - Kreativt produkt: Gængs definition (Boden 2002)
 - Ny kombination, der er relevant/brugbar/værdifuldt
 - Kreativ proces: 'Bisociation' (Koestler 1964)
 - Almindelig tænkning
 - Kombinationer af elementer *inden for* bestemte domæner
 - Kreativ tænkning
 - Kombinationer af elementer *mellem* forskellige domæner i kraft af en lighed mellem dem
 - » Forbinder domæner: "der hidtil har eksisteret adskilt" (Koestler, 45)
 - Eksempel: En joke...

Kreativitet og leg

- Typer af kreativitet (Koestler 1964)
 - Idé (videnskab): Fusion af elementer
 - I form af nyt begreb eller ny teori
 - Udtryk (kunst): Konfrontation af elementer
 - I form af nyt udtryk og fastholdt i kunstværket
 - Joke (humor): Kollision af elementer
 - Giver anledning til fysisk reaktion: Latter
 - Leg: Hvilken type af kreativitet er det?

Kreativitet som dannelse

- Overskridelsesproces
 - Overskrider ved at kombinere mellem domæner
 - Kombinerer elementer fra adskilte domæner
 - Skift i stemning: Fra foruroligelse til begejstring
- Smagsafgørelsesproces
 - Afgør om kombinationer er relevante
 - Ingen regler der guider valget
 - Regler er umulige at sætte ord på: "de fornemmes, snarere end formuleres (Poincaré, 390)
 - Sker ofte i en 'semi-hypnotisk' tilstand
 - I badet om morgen, i sengen om aftenen, eller på tur

Kreativitet som dannelse

- Kreativitet som forholdelsesmåde
 - Ikke en evne eller kompetence
 - Evner fungerer inden for domæner
 - At være i stand til: Kende regler og kunne spillet spillet
 - Kan testes: I forhold til standard
 - Måde at forholde sig på der åbner for det nye
 - Være åben overfor skøre idéer og indfald
 - Nysgerrighed, mod, gå med på legen, rebel, kontroversiel
 - Kreative menneske er ofte barnlige (Gardner 1994)
 - Stemninger der åbner for at verden er anderledes
 - Munterhed og begejstring (flow) og foruroligelse (udholde tvivl)

Legen som kreativitet

- Fantasileg
 - Leg er børns måde at være kreative på
 - Fantasileg er indbegrebet af kreativitet hos små børn
 - Overskridelse gennem fantasi
 - Forestiller sig at tingene er anderledes end de er
 - Kick: At verden opleves som større
 - ‘Kropslig humor’
 - Kreativitet: Kollision mellem abstrakte begreber og konkrete genstande og personer
 - Fx ‘jeg er moren’ og ‘grenen er et sværd’
 - Legeunivers: Skabes af kollisionen mellem elementer
 - Leger i ‘kollisionen’ mellem hest og pind (Vygotski 1933)
 - Legestemning: Munterhed og begejstring
 - Legen er midlertidig: Varer så længe det er sjovt

Dannelse i dagtilbud

- Gennem legen dannes barnet trefoldigt
 - Dannes som kropsligt individ
 - Gennem sansemotoriske lege, fysiske lege og bevægelseslege, legepladslege
 - Gøre erfaringer af at forholde sig som et kropsligt selv til den fysiske verden
 - Fokus på kropslig overskridelse (vildt, gentagelse, afgørelse)
 - Dannes sin socialt menneske
 - Gennem social fantasilege, symbolske lege, dramatiske lege
 - Gøre erfaringer af at forholde sig som socialt selv til den sociale verden
 - Social overskridelse (være en anden)
 - Dannes som kreativt væsen
 - Gennem kreative fantasilege og forestille at noget er anderledes
 - Erfaringer af at forholde sig som et tænkende selv til den kognitive verden
 - Kognitiv overskridelse (anden mening)

Kreativitet og digitalisering

- Hvad fremmes?
 - Kreativitet og dannelse skal fremmes gennem digitale teknologier
 - Legen som formål i sig selv
 - ikke middle til digital læring
 - Digital læring i processen
 - Bør stå åbent hvad der skal læres (formålsstyret pædagogik)

Leg og digitalisering

- Hvordan fremme?
 - Fremme gennem leg med digitale teknologier og medier
 - Frihed, tid og rum til leg
 - “Børn der bestemmer legen”
 - “skabe rum hvor børn kan lege med teknologi på en undersøgende, eksperimenterende og skabende måde”
 - Tage børn med på dannelsesrejser
 - Åbne større digitale verdener for børn
 - Verdener at skabe og lege i
 - Præsentere efterlignelsesværdige måder at forholde sig åbent på
 - Skabende med digitale teknologier
 - Nysgerrigt til digitale medier
 - Leg med digitale teknologier og medier
 - Dannes til at skabe forandring (race against machines)
 - Dannes til at samarbejde med maskiner (race with machines)

