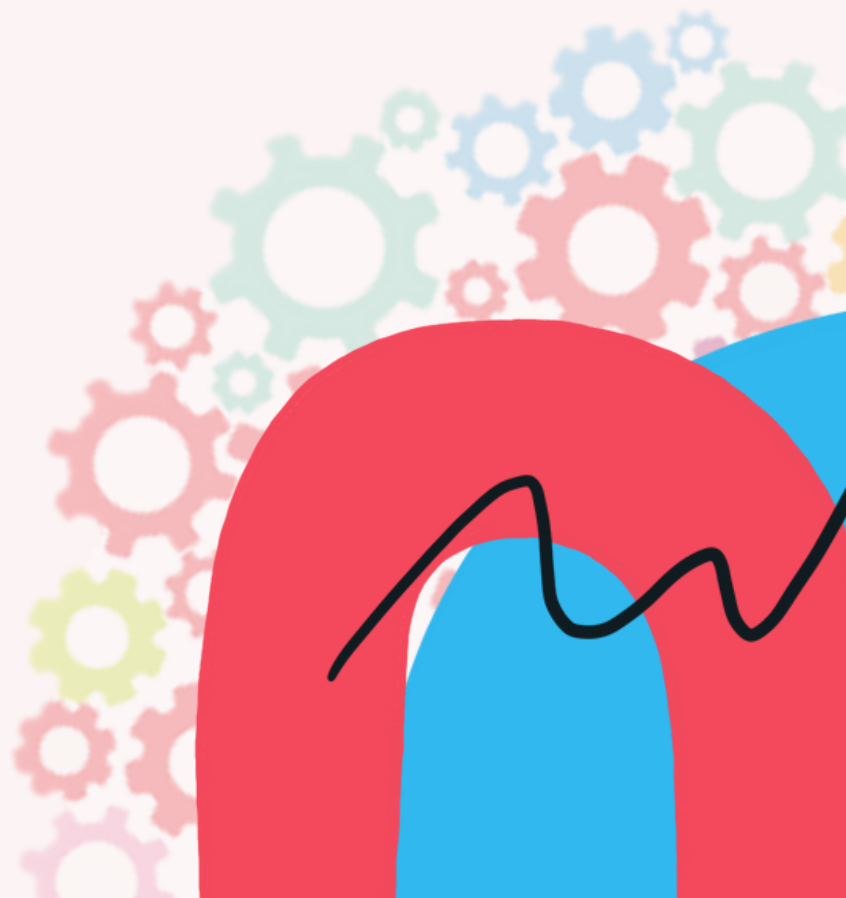




Blanding af online og offline miljøer til brug af kreativitetsmetoder

TICON - Teaching creativity online



At blande online og offline miljøer i kreativitetsundervisning bliver kritisk i to tilfælde:

1. Hvis du laver hybrid undervisning, f.eks. hvis du underviser i et miljø, hvor nogle deltagere er fysisk i klasseværelset, mens andre er med online.
2. Hvis du underviser helt online, men de metoder du ønsker at bruge kræver, at deltagerne har fysisk materiale til rådighed på det sted hvor de er.

Omhyggelig planlægning af aktiviteter for at blande online og offline miljøer viste sig at være afgørende vigtig for at etablere tillid og motivation blandt eleverne til at deltage i kreativitetsrelaterede aktiviteter i online- og hybridklasser. Barak og Usher (2019: 9) anbefaler, at ingeniørstuderende bør opmuntres til at arbejde sammen uden for F2F eller online miljøet, og lave et samarbejde mellem klasserne. Dette kunne bidrage til motivation og gensidig tillid i både online- og hybrid-sessioner og dermed øge den samlede succes med kreativitetsøvelser/-timer (ibid).

Når dette er vigtigt: Kreativitetsopgaver, der kræver flowskrivning/tegning/håndværk

Det er mest inspirations- og associationsrelaterede opgaver i den divergerende fase af en kreativitetsproces, der kræver, at deltagerne bruger fysisk materiale på deres skrivebord i stedet for elektroniske midler. Grunden til dette er, at når det kræves at løsrive sig fra virkeligheden og udvikle noget nyt, vil kreativitetsøvelser skulle udføres i en flowtilstand, der tillader logisk tænkning.

Forskning viste, at denne status er næsten umulig at nå, når man bruger elektroniske midler til at skrive, tegne og designe objekter, da skærme distraherer deltagerne og minder dem om muligheden for f.eks. at rette fejl ved hjælp af autokorrektionsprogrammer og derved bryde flowet. I stedet er den kinæstetiske oplevelse af håndskrivning, tegning eller håndværk under tidspres befordrende for adgang til kreativitet i den divergerende fase og muliggør den intuitive fremkomst af historier, billeder eller prototyper (Manwaring, 2020).

Vendepunktet repræsenterer en anden udfordring, da det er beregnet til at distrahere deltagerne fra, hvad der er blevet gjort i den divergerende fase. Dette bliver sværere, når deltagerne bliver ved med at bruge det samme værktøj (computerskærm), derfor bør de ideelt set opmuntres til at være mere aktive. Men da de er alene på deres værelser, skal opgaverne der gives til dem, være gennemførlige og attraktive/sjove/konkurrencedygtige (f.eks. "Gå ud og tag et billede af den nærmeste brandhane og dig selv og upload det – den første gruppe, hvis medlemmer har fuldført denne opgave, vinder.")

Start forberedelsen tidligt nok

Begynd at forberede dig i god tid. Hvornår du skal i gang med forberedelsen, afhænger af hvor nemt du kan nå dine deltagere, og hvor svært det er for dem at få adgang til materialet.

- I en situation, hvor du hurtigt kan kommunikere med deltagere der ikke er i klassen, og du bare beder dem om at have normale materialer fra husstanden tilgængeligt (f.eks. en farvet pen og et stykke papir) og klar til din session, skal du informere dem en uge før, at du forventer at de har dette materiale klar. Planlæg 5 minutters spildtid, så de, der ikke har forberedt sig godt, stadig kan få det nødvendige materiale klar på stedet.
- I en situation, hvor du ønsker, at deltagerne skal have specifikt materiale klar, som du ikke kan forvente at de har derhjemme (f.eks. specifikke papskabeloner, hjerteformet post-its, Lego-sæt), skal du sende disse materialer til dem 1-2 uger før undervisningen.

Deltag i fysiske øvelser

Når deltagerne skal rejse sig og bevæge sig i en øvelse, skal de være mere aktive eller generelt mere legesyge end i et fysisk miljø. Det er vigtigt ikke at få øvelser som en dansebevægelseskonkurrence ved vendepunktet til at se mærkelige, pinlige eller ubrugelige ud. For at gøre dette, skal facilitatorerne/underviserne vise eksempler, og underviseren skal deltage aktivt sammen med eleverne/deltagerne. At underviseren er den første til at starte, kunne være et stort incitament for eleverne.

Referencer

Manwaring, K., 2020. Lines of desire: The phenomenology of long-hand writing in creative praxis. *New Writing* 17 (2), 133-145.

Barak, Miri. Maya Usher. The Innovation Profile Of Nanotechnology Team Projects Of Face-To-Face And Online Learners, *Computers & Education*, Volume 137, 2019, Pages 1-11, ISSN 0360-1315, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.03.012>.