

Beretningen om FiP+GFk 2020

- hvad skete der egentlig?

Her får I så min, fagkonsulentens, beretning om, hvad der egentlig gik for sig til FiP og generalforsamlingskursus på Kolding Designskole i begyndelsen af marts 2020. Mit forsøg på at strukturere og fastholde dagenes innovationsindhold for os alle.

AF BONNIE BAY ANDERSEN fagkonsulent

Det slog mig, at dagene med FiP og generalforsamlingskursus var så tæt pakkede af indhold og guldkorn, at hvis jeg ikke selv spandt de enkelte dele sammen til et narrativ, så ville jeg snart glemme halvdelen. Og de af jer, der ikke var til stede på dagene, ville ikke have en chance for at finde hoved og hale i, hvad FiP+GFk 2020 egentlig handlede om. Senere kommer der materialer til de enkelte elementer på EMUen. Og er du medlem af den faglige forening bliver materialerne fra kurserne uploadet [her](#) i takt med, at vi får dem ind.

Så her følger mine erindringer krydret med lidt links, som I selv kan dykke ned i. Brug overskrifterne til at hoppe i dagene og aktiviteterne.

Innovationsfremmende undervisning i et fortids- og fremtidsperspektiv

For første gang afholdt vi FiP efterfulgt af den faglige forenings generalforsamlingskursus med et fælles tema. Temaet var fortid og fremtid, hvilket var vores take på UVMS fællesfaglige fokus på innovation og kreativitet på FiP i dette skoleår. Fremtid, fordi innovation handler om at forholde sig til, forestille sig, drømme om og ville en særlig fremtid. Og fortid, fordi intet kan bygges af ingenting – vi skal have vores faglige historie og viden med os, når vi kaster os ud i innovationsfremmende undervisning.

På dagene blev vi præsenterede for forskellige tanker og konkrete undervisningsmetoder, som kan fremme elevernes udvikling af kreativitet og innovationskompetence. Ønsker du at læse yderligere didaktisk teori, så tyggede jeg mig sidste sommer gennem en del forskning og bedrev en artikel: [Synergi mellem teori og praksis i kreativitetsfremmende undervisning](#)

Torsdag startede smukt i den solbeskinne kantine på designskolen. I et rum med højt til loftet fornemmede man tydeligt skolens arbejdsgange og energi – med den lidt forstyrrende støj, det også medførte.

Da jeg og Line havde introduceret til programmet og temaet: innovationsfremmende undervisning i fortids- og fremtidsperspektiv, gik dagens første taler på [Adam Montandon](#), der underviser på designskolen og SDU.



Forvandlende undervisning og om at få dine elever til at føle sig som troldmænd

Adam stillede sig op foran forsamlingen i det store rum og tog mikrofon på. Ingen PowerPoint. Bare et stærkt fortalt narrativt på et dejligt, flydende, passioneret engelsk. Det startede sådan cirka med, at Adam fortalte, at han så det som sin opgave at FORVANDLE elever.

Det, der karakteriserer elever i en klasse, er, at de gerne vil blive noget andet. Og for Adam er lærerens rolle derfor at skabe mulighederne for denne transformation. Han forklarede det med en sommerfugl: For at gå fra larve til sommerfugl må dyret forvandle sin krop totalt i pubben. Opløse sin krop og stykker den sammen igen på en helt ny måde. En dramatisk, brutal og voldsom proces. Og det er læringssituationen netop også for Adam. Han sprang direkte ind i sit statement: Han terroriserer elever for at skabe drastiske forvandlinger!

Men samtidig med, at Adam brugte at stille sine eleverne overfor fuldstændigt vilde og ofte absurde opgaver, så arbejdede han også med at opbygge deres selvbillede og selvtillid. Det vidner det følgende om.

Han brugte Harry Potter og Hogwarts som eksempel på den perfekte og farlige skole for forvandlende undervisning. Når Hagrid kommer til Harry for at give ham optagelsesbrevet til Hogwarts, så siger Hagrid IKKE: *“Harry, in 7 years when you have studied hard and passed your exams you’ll be a Wizard”*. Nej, Hagrid siger: *“Yer a Wizard Harry”*. Dermed siger han, at Harry allerede er noget stort, fantastisk og magisk. Harry skal bare tro på det og handle derefter.

Skolen er i denne optik et sted, hvor vi kan lege og simulere virkelighed i yderste potens. For der er jo ingen reel risiko (man kan få en dårlig karakter – og hvad så?). Hvis eleverne (og vi) ikke tør tage chancer, praktisere og udfordre faget fuldt ud i klasserummets tryk – hvordan skulle de så turde det, når de kommer ud af skolen? Montandon appellerede til, at vi netop i skolens trygge rum skal tage de største chancer og simulere de vildeste scenarier – tro på vores elever og byde dem arbejde, som om de er mestre.

Adams vildeste undervisning og kodeks om altid at sige “JA”

Adam beskrev nu sin vildeste undervisning. *“Most Dangerous”*, tror jeg nok, han kaldte den. Han startede et forløb i entreprenørskab med at uddele kuverter med 500,- kr. til elevgrupper og sagde, at de inden en dato skulle få disse penge til at vækste. Den gruppe, som til slut havde tjent flest penge, fik alle de andres penge. Og den gruppe, der havde tjent mindst, dumpede kurset.

Han indbyggede en uretfærdighed i opgaven (eksempel på, at han terroriserer sine studerende). En gruppe fik nemlig en tom konvolut, mens en anden fik 1000 kr. i sin konvolut. Gruppen med den tomme konvolut brokkede sig ikke (de kendte nok Adam). Gruppen med 1000 kr. fejrede det højlydt i klassen. Og hvordan vejledte han dem så? Han sagde, at han satte sin mail på autosvar: *“What ever you are asking the answer is “YES”*”. Det var hans klare overbevisning, at elever lærer mest, hvis læreren bare siger *“Ja, prøv det”* – og jo dermed også lader dem begå og lære af deres egne fejl.

Og hvordan gik det så med grupperne? Hver gang Adam havde udført denne aktivitet med en klasse, fortalte han, var det gået således: Gruppen med 0 kr. tjente mest og gruppen med 1000 kr. tjente mindst. Og hvad lærer det så eleverne? At den rigtige præmie lå i den erfaring, de havde gjort sig. *“The Powerful Lesson”*, som de havde lært: At med opfindsomhed, arbejdsomhed og samarbejde kunne de opnå en helt masse ud af ingenting. Og hvis elever igen og igen oplever mestring i undervisningens trygge rammer, så vokser og forvandles de. De behøver ikke vide hvorfor og hvordan – de skal bare skubbes ud i gøren.

Der kom flere historier fra Adam om hans undervisning, der tjente til at belyse samme pointer. Innovationsfremmede undervisning kan med fordel være vild, legende, eksperimenterende. At vi lærere skal lege, at eleverne allerede ER innovative og kreative. At vi ikke skal være bange for at kaste dem ud i vilde opgaver og sige “Ja” til deres vilde ideer. At vi skal lege mere i og med vores undervisning. Og at leg og forestilling er et magtfuldt læringsværktøj – hvilket var et klart tema for designskolens aktiviteter på kurset.

Du kan se TED talks med Adam Montandon og mere om det legende i undervisningen [her](#) og [her](#):

Om arbejde med Planet, People og Play i undervisningen på Designskolen

Efter en kort kaffepause fulgte 3 oplæg hurtigt efter hinanden. Designskolen har organiseret 3 laboratorier (som de kalder dem) for innovation på tværs af designdisciplinerne.

Vi startede med at høre [Thomas Binder](#) fortælle om laboratoriet for bæredygtighed – eller *Planet*. Her havde designskolen fokus på kunstnerisk udviklingsarbejde i tæt samspil med verden og virksomheder uden for skolen. De arbejdede mere problemorienteret og mindre disciplinorienteret. Laboratoriet skabte rum for eksperimenter på tværs af disciplinerne med åbne materialeværksteder. Thomas talte om værkstedet som mødested for forskellige fagligheder.

Efterfølgende overtog [Eva Brandt](#) mikrofonen. Hun startede oplægget om designskolens Laboratorium for socialt design eller *People* ud med at præsentere en række sociale problemstillinger fx: Hvad gør man, når ældre savner selskab? Hvordan lever man med en kræftdiagnose? Eva talte om, hvordan de med designtænkning arbejder med omsorg, relationer, forbundethed og med at inddrage brugeren i designprocessen – *codesign*. Hvordan kan designeren styrke demokrati, medborgerskab, *agency*, fællesskaber, tilknytning til genstande? Hun talte om begreberne *Togetherness* og *Ongoingness*. Om deres fokus på skift i livet og hvordan design og designresearch kan bruges til at blive klogere på disse skift.

Til slut om *Play*. [Mathias Poulsen](#) fortalte om arbejdet med leg både i designprocesser og design for leg. Lige nu var en sportsstjerne oppe i laboratoriet for at lege sig frem til nye måder at forbedre sit udstyr, fortalte Mathias. Derefter bad han os lukke øjnene og besøge vores indre legeplads i 30 sekunder. Laboratoriet for leg havde fokus på forestillingsevne og fantasi. Vi er så rationelle, ambitiøse og seriøse. Men alle har en indre legeplads. Det fjollede og vrøvlende skal have plads. Her kan man undersøge, ruske i verden og finde ud af, hvad vi vil gøre med den. Mathias talte om legen som pædagogisk central i innovationsundervisning – men også svær: Det roder og det kan være svært at måle, hvad der præcis kommer ud af legen. Man ved blot, at innovation og kreativitet ofte bygger på legende elementer.



Så hvad inviterer egentlig til leg – hvilke genstande og produkter? Mathias talte om at lade tingene tale til sig og overveje, hvordan kan jeg lege med denne? I legen forholder man sig anderledes til genstande – alle genstande. Legen fordrer trygge rum, så studerende tør lege og åbne op. Hvilke værdier (*play values*) er centrale for, at leg kan opstå? På designskolen prøver de at tænke hænderne og legen ind i alle faser af designprocessen.

FROKOST. Øhh nope. Oplæg om gulerødder

Her blev vi vist alle lidt pressede. Der blev sagt “*Værsgo*”. Men i stedet for mad, kom der endnu et oplæg. [Alexandra Harder Lindek](#) fik den utaknemmelige opgave at introducere frokosten som en leg med guleroden og et eksempel på den måde laboratorierne arbejder undersøgende, legende og innovativt med et materiale. Jeg var på dette tidspunkt i gang med at fordele workshoplokaler, så jeg hørte ikke så meget. Men jeg kan fortælle, at alt mad og drikke var lavet af gulerødder. Undtagen kødbollerne.

Lærerworkshops om fortid, fremtid og innovation

Jeg var desværre ikke med på de mange workshops, man kunne vælge mellem på dagen, men jeg vil gerne dele workshopholderens egne beskrivelser med jer (lidt tilrettede, så det passer ind i tekstens flow).

[Kristoffer Horn Jensen](#) Ordrup Gymnasium *Fotografiet før, nu og i fremtiden*

Hvad sker der med dansk samtidsfotografi? Har fotografiets forhold til virkeligheden ændret sig siden det digitale foto afløste det analoge? Hvilke genrer, temaer og metoder benytter fotokunst sig af? Og hvordan ser fremtidens fotografi ud? Denne workshop forsøger at komme nærmere svarene på ovenstående spørgsmål og tegne et billede af dansk foto-samtidskunst. Der præsenteredes en ny undervisningstekst og øvelser, der

tematiserer fotografi i dag, men samtidigt forankrer genrer og foto-sproget historisk. Der vil også være teoretiske nedslag til b- og c-niveau elever og præsentationer, I kan tage med hjem.

Lise Mark Egå Gymnasium *Fejl i går – fornyelse i morgen? Det utilsigtede som kreativ motor og æstetisk udtryk*

Workshoppen omhandlede det utilsigtedes æstetik, fejl, tilfældighed og uforudsigelighed i kunst, design og arkitektur. Den belyste skabelsesprocessen (det iterative, innovative og kreative) og satte fokus på det utilsigtede set både som kreativ katalysator og som æstetisk målsætning. Kunstnere, designere og arkitekter har længe arbejdet bevidst med fejl (fx computergenererede glitches) og tilfældighedsprincipper som idegenererende procesværktøj og som bevidst æstetisk strategi. Med afsæt i aktuelle og kunst-/designhistoriske eksempler gav denne workshop et bud på, hvordan man didaktisk og pædagogisk kan udnytte det utilsigtede som både kreativt/innovativt værktøj, æstetisk udtryk og generelt som læringsmål.

Simon Østermark Andreasen Munkensdam Gymnasium *Hvordan koder man en interaktiv skulptur?*

I samtidskunsten har kunstnerne allerede længe arbejdet med interaktion. Og det kan vi også på en enkel måde gøre i billedkunstlokalet vha. af en såkaldt Microbit. Den er relativt enkel at gå til og tages i disse år i brug i folkeskolen allerede fra 3. klassetrin. Workshoppen tog udgangspunkt i en skulpturopgave, hvor eleverne skulle give et kropsfragment i pakketape liv vha. af en Microbit, kodning, bevægelsessensor og led-pærer. Den opgave afprøvedes, de så eksempler på andre måder at inddrage Microbit'en og de diskuterede, hvilke muligheder det giver, at inddrage elektronik og kodning i primært billedkunst. Microbitten kodes med 'drag and drop' blokke, så alle kan være med. Man kan snuse lidt til kodningsmiljøet [her](#).

Ole Nystrøm Aarhus Gymnasium og Marie Hardgrib Ordrup Gymnasium *Analog og digital modellering*

I denne praksisworkshop blev der arbejdet med arkitektur ved hjælp af en metode, som giver mulighed for, at vi tænker stil og form på en ny måde. Hver deltager startede med en flamingo-kube, som blev skåret ud i tilfældige snit. Dekonstruktionen af kuben munder ud i en spændende fysisk bygning, som herefter tegnes op og færdiggøres i det digitale tegneprogram SketchUp. Øvelsen er simpel, men forudsætter et vist kendskab til computere. Workshoppen var tilrettelagt af Billedkunst- og Designlærerforeningen. Praktiske oplysninger: Download Trimble SketchUp Make 2017 - kan hentes gratis [her](#). Kræver oprettelse af gratis bruger.

Stine Vølund Viborg gymnasium og hf *Computational Thinking i undervisningen*

Introduktion til og afprøvning af praktiske øvelser inden for forskellige genrer af digital kunst, hvor kunstfaglig teori, værkanalyser og det praktiske arbejde integreres. På samme måde som eleverne bør stifte bekendtskab med materialet ler ved at modellere, bør de stifte bekendtskab med digital kunst ved at kode. Koden er materialet. På workshoppen introduceredes til små øvelser, hvor eleverne via en kort introduktion til og små modificeringer af allerede eksisterende kode, når frem til at kunne skrive deres eget digitale værk. Eleverne skal ikke blot kunne opleve, bruge eller deltage i andres værker, men også kunne tale med om, hvordan værkerne er skabt og dermed opnå en bedre forståelse for, hvordan "materialet" – koden – virker og med hvilken betydning. Hvad sker der, når kunstneren skifter hammer og mejsel ud med kode og skaber fx net.art, software art eller generative art?

TIL slut på FiP - legende og flyvende opsamling på dagens tanker

Mathias Poulsen, [Signe Mårbjerg Thomsen](#) og [Line Gad Christiansen](#) stod nu for, at vi skulle samle op på alt det input, vi havde fået i løbet af dagen. På et stort bord havde de lagt virkeligt mystisk udseende ting og bunker af papir (der var også kaffe og kage). Vi fik nu til opgave at gøre noget med papiret, så det kunne flyve. Alle kastede sig over opgaven.

Så fik vi til opgave at tage en af de mærkelige ting på bordet, som mindede os om noget, vi havde oplevet denne dag. Vi skulle finde en makker, som havde samme farve sko på, og fortælle om dagens oplevelse ud fra tingen. Til slut skulle vi skrive 1 inspirerende ting fra dagen ned på vores papirflyver. Og så sendte vi på samme tid over 100 meget forskellige papirfly ud over balkonerne på 1. og 2. sal i den højloftede kantine. Der stod ord som: "leg mere", "ufærdig", "transformation", "kreativitet", "sig ja", "eksperimenter"... Ord som halvdelen af os mødte igen, da vi dagen efter kom tilbage til designskolen til legende praksisarbejde på generalforsamlingskurset.

KAPITEL 2 - Hænderne i praksis på generalforsamlingskurset

Følte lige et behov for kapitelskift... nu bliver det ikke helt så langt, til gengæld er der inspirerende og brugbare konkrete øvelser at finde i det følgende. Og flere billeder.

Om at gøre sig umage med streger – langt, langt ude i Koldings urbane sprawl

Fortællingen fortsættes på et hotel, det hedder Hotel Scandic. Det ligger på den absolutte rand af Kolding ude ved motorvejen. Men indenfor er hotellet flot og maden god (noget skal man jo gøre for at kompensere for uncanny beliggenhed).

Efter maden kom Signe Parkins for at lave en tegneworkshop med os. Det var vist lidt svært at få ro til det, men Signe viste imponerende pædagogisk evne, og der gik ikke lang tid, før stilheden var til at føle på.

Vi skulle lave streger. Tilfældigt. Streger med en fin, sort tuschpen på hvidt tegnepapir. Reglerne var, at vi ikke måtte tænke i komposition eller figuration. Vi skulle bare sætte helt lige streger. Og gøre os UMAGE. Stregerne måtte kun være lige (altså ikke bøjede). De måtte have alle retninger. De måtte ikke krydse hinanden. Vi skulle koncentrere os og ikke snakke i 30 min (tror jeg).

Og så satte jeg streger. Og gjorde mig UMAGE. Jeg satte mange små streger overalt på papiret, uden mål eller tanke. Jeg tænkte, at alle nok gjorde præcis, som jeg. Men. Da vi bagefter lagde tegningerne ud, lå der 50 meget forskellige tegninger på gulvet.

Signe udvalgte nogle og talte om, hvordan øvelsen fik eleverne ud over deres frygt for ikke at kunne tegne. Når man gør sig umage med en streg, kan det altid ses, sagde hun. Og hun havde ret.

Bagefter skulle vi eksperimentere med selv at lave tegneredskaber og tegne med flydende tusch. Igen måtte vi ikke tegne figurativt. Vi eksperimenterede med at lave penne af fjer, elastikker og alt muligt sat på kødpinde. Igen lagde vi resultaterne ud og Signe fremhævede virkningen af de tegninger, hvor tegneren havde gjort sig umage og havde fulgt et ensartet dogme i stedet for at gøre mange forskellige ting.

Jeg tænkte, at jeg fx kunne bruge øvelserne i billedkunst sammen med semiotisk teori om indeksikale tegn: Får tuschstregen sin integritet, fordi den er et bevis på selve den handling, det er at tegne stregen, og den umage tegneren har gjort sig?



Leg med fremtiden på Designskolen

Morgenmad. Generalforsamling. Og så igen praksis. Mathias, Alexandra og Line fra dagen før stod for 2 praksisworkshops: En til om formiddagen, en til om eftermiddagen. Midt i designskolens kantine var krydsfinerplader brugt til at afdække et område. Hvad mon, der er derinde? Tænkte jeg.

Workshop 1 - Skab fremtidens narrativ om fortiden (altså nu)

Jeg fulgte først med Mathias og Line ovenpå. For at komme ind i lokalet skulle jeg gennem et gardin af skinnende plastik – meget fremtidsagtigt – her var nogen, der havde taget temaet til sig!

Det første, vi skulle gøre, var at finde sammen to og to og vrøvlesnakke ud fra nogle ord på et kort. Jeg fik et kort i hånden, hvorpå der stod 8 ord, vist b.l.a. “solsikke”, “brochure” og “rive”. Og så skiftedes min makker og jeg til at digte og fortælle videre på en historie – hver gang vi havde sagt en sætning, skulle den anden overtage med: “Ja, og så...”. Det

endte i noget med sko lavet af skaller af solsikke fra barer, der blev markedsført med brochurer på river. En øvelse, der fremprovokerer divergent tænkning, som er essentiel for nyskabelse og innovation.

Dernæst blev vi delt i grupper af 4-5 gennem nogle gulvøvelse, hvor vi skulle danne forskellige formationer, som pludselig blev låst i grupper. "lav formationer af 8", "Lav formationer af 5" osv.

Hver gruppe fik nu et langt hvidt stykke arkitektpap. 40 x 120 vil jeg skyde på, det var. Vi fik en kasse med 5 sølvposer fyldt med virkeligt mærkelige, futuristiske ting. Og 5 ord: Mod, Leg, Forbindelser, Eksperimenter, Løssluppenhed. Ord taget fra vores papirflyvere dagen før.

Vi skulle nu forestille os, at fremtidens lærere havde sendt os disse poser og disse ord for at fortælle os om fremtiden. Men hvilket ord hørte til hvilken pose og hvad ville de fortælle os med genstandene? Det skulle vi finde ud af og vi skulle bygge et narrativ herom på vores hvide plade, der skulle udstilles. Vi måtte ikke blande posernes indhold og alle ord skulle knyttes til én af poserne.

Igen en åben, undersøgende øvelse i divergent og konvergent tænkning og gøren - tinkering. Uden én rigtig løsning. Det var svært i starten, for det var så åbent og hvad ville de andre mon? Og så tog det pludselig fart og det hele kom til at hænge sammen på en underlig måde i et visuelt og sprogligt narrativ.



Workshop 2 - skab NOGET i par ud fra ét ord

Efter frokost byttede vi workshop. Min gruppe kom ind i et rum med stole sat i rækker med ryggen mod hinanden. Der lå papir og blyanter på den ene række og den anden fik en lille tegning af et hus. Vi skulle nu beskrive huset for vores makker, som sad bag os med ryggen til. Og de skulle tegne det. En øvelse i kommunikation og visualisering.



Derefter fulgte arbejde i 3 kreative stationer og kort tid til at skabe noget om ét ord, der var skrevet ved hver station. Igen kom ordene fra vores papirflyvere.

Vi blev givet en plade arkitektpap i A4 størrelse, tror jeg, og et skilt, hvorpå det kunne påskrives værktitel og materialer, hver gang vi startede på en ny station.

Ved min første station fik vi mere arkitektpap som materiale, samt knive, sakse og lim. Vi skulle i par bygge "Kreativ" (mener jeg, det var) på tid.

På næste station skulle vi bygge "Ufærdigt". Der var helt tomt ud over vores nye papplade – vi måtte bruge alle materialer fra et bord fyldt med mærkelige ting.

Til slut skulle vi bygge "Transformation" (mener jeg, det var) af lego – de der legoklassesæt, med en kasse pr. elev og mærkelige klodser i.

Til slut bar vi vores plader med værker ned i kantinen, hvor de hemmelige krydsfinervægge nu kom væk og afslørede alle de udstillede nyskabelser, vi havde bedrevet i løbet af dagen på vores workshops.

Øvelser det var direkte anvendelige i design og billedkunst og som kunne bruges på alle mulige måder.

Afslutning: En udstilling med sæbebobler - selvfølgelig

Det er sådan, jeg husker dagene i Kolding. De endte med fernisering, uden kram og med mærkelige vink til farvel, for vi havde lige hørt, at nu var det slut med at give hånd eller kramme.

Hvis du var med, så håber jeg, at du kan bruge mine oplevelser til bedre at huske dine egne. Og hvis du ikke var med, så håber jeg, at du kan forestille dig, at du var der, og bliver inspireret til at bruge legende, åbne og divergente aktiviteter i din undervisning for at styrke og træne dine elevers kreative og innovative evner.

Bonnie Bay Andersen. Skanderborg den 19. marts 2020

