

Leg og kreativitet: Hvad er vigtigt at lære i fremtiden?

Lars Geer Hammershøj

Ph.d. og lektor

DPU, Aarhus Universitet

Arbejdskraft i fremtiden

- Centralt spørgsmålet for uddannelse
 - Hvordan udvikle den arbejdskraft der bliver vigtigt i fremtiden?
 - Forudsætter at vi ved hvad det er...
- Arbejdskraft der er brug for i fremtiden
 - Det arbejde som robotter og computere ikke kan overtage
 - Opgaver hvis regler og procedurer ikke kan beskrives i algoritmer
 - Ikke-rutineprægede processer og uforudsigeligt resultat
 - Arbejde som mennesker skal bidrage med
 - Kreativ intelligens, social intelligens og menneskelig perception
 - (Frey & Osborne 2013)
 - Kreativitet, innovation and entreprenørskab
 - (Ford 2015)
 - Samarbejde: '*Race with the machines*'
 - (Brynjolfsson et al. 2014)
 - Pointe: Er indbegrebet af det menneskelige...
 - Unikke menneskelige kapaciteter
 - Skabe ting, kultur og samfund og virkeliggøre dem

Dannelse af det menneskelige

- Udvikling af menneskelige ressourcer
 - Dannelsesproblematik
 - Ikke færdigheder og kompetencer
 - Danne sig til menneske – i og til samfund
 - Dannelse bliver vigtigere
 - I takt med at humane ressourcer bliver vigtigere på arbejdsmarkedet
- I dag: Dannelse er to ting
 - Almendannelse (generel)
 - Dannelse til menneske i samfund ('livsduelig')
 - At forholde sig som menneske til sig selv, andre og verden
 - Professionsdannelse (specifik)
 - Dannelse til arbejdskraft på arbejdsmarkedet
 - At forholde sig professionelt i sin profession ('arbejdsduelig')

Uddannelse er tredimensionel

- Viden: orientere sig (indhold)
 - Begrundede antagelser om relationer mellem ting
 - Tilegner viden gennem undervisning og 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
 - Ændre forholdelsesmåde gennem dannelsesprocesser
 - Overskride sig selv: Gøre erfaringer af 'større verdener' (rejser)
 - Danne sin dømmekraft: Efterligne andres 'stil' (forbilleder)

Centrale aspekter af professionsdannelse i dag

– Vilje til læring og arbejde

- Forholde sig til professionen af interesse

– Professionel dømmekraft

- Forholde sig professionelt til nye situationer

– Kreativitet og innovation

- Forholde sig på måde der åbner for det nye

– Kreativitet: Få nye og relevante idéer (Poincaré 1908)

» Overskridelse: Åben for at erfare det nye

» Dømmekraft: Hvilke kombinationer er relevante

- Regler herfor er “følt snarere end formulerede”

– Innovation: Føre nye idéer ud i livet (Schumpeter 1934)

» Overskridelse: Vilje til at ændre vanlig praksis

» Dømmekraft: Intuition om hvad der skaber mere værdi

- Ledelse: “Transmittere” vilje og intuition til andre

Leg og kreativitet

- Dette har alt med leg at gøre!
 - Leg: Første øvelse i at forholde sig åbent overfor...
 - Ligheder mellem ting der normalt eksisterer adskilt
 - Ny kombination (selve legeuniverset eller det der leges med)
 - Følelsen af at det er en sjov lighed
 - Relevant kombination (sans for gode lege og indspark til legen)
 - Egne og andres indfald
 - Bekræfter ved at gentage eller istemme (innovation)
 - Leg er kilde til alle senere former for kreativitet og innovation (Koestler 1964)
 - Leg og humor: Kollision (latter)
 - Kunst og nyt udtryk: Konfrontation (værk)
 - Opfindelse og ny mening: Fusion (idé)
 - Kreative mennesker bevarer træk af det barnlige (Gardner 1994)

Leg og dannelse

- Fremme leg gennem dannespædagogik
 - Dannelsesprocesser, ikke læringsprocesser
 - Ændre og udvide forholdelsesmåder, ikke udvikle kompetencer
 - Åbne større verdener (fantasi, menings, kulturelle, sociale, etc.)
 - Præsenterer eksemplariske måder at forholde sig på
 - Dannelse kræver tid og rum
 - Frihed: Betingelse for dannelse, leg, forskning, kunst og innovation
 - Menneskeligt grundtræk: Se udover det der er
 - Angår formål, ikke mål
 - Handler om at dannes til skabende menneske, ikke udvikle evner
 - Formål tabes af sigte og er uklart formulerede i uddannelse
 - Leg er både almendannelse og professionsdannelse
 - Leg som rettighed: At blive menneske
 - Selvoverskridelse i legefællesskab
 - Leg som nødvendighed: At blive kreativitet
 - Kombinere ting der eksisterer adskilt

	Almendannelse	Professionsdannelse
Dagtilbud	Selvoerskridelse Åbne verdener og blive ét med andre i legens stemning	Skoleberedthed Kreativitet: Leg (fx fantasilege)
Grundskole	Erfaringsdannelse Gøre erfaringer af at være subjekt i meningsverdener og fællesskaber	Læringsberedthed Kreativitet: Leg, fantasi og humor
Ungdomsuddannelse	Almendannelse Danne personlighed og smag i og på tværs af fag og fællesskaber	Studieberedthed Kreativitet: Selvudtryk (æstetisk) Innovation: Anvende viden
Videregående uddannelse	Dannelse På individets præmisser	Akademisk dannelse Forskningstilgang som kreativitet Professionsdannelse Social innovation Erhvervsdannelse Innovation og entreprenørskab

