

Dialogmøde i Nordea-fonden: Kreativ barndom og gode liv (møde 2)

Tid og sted

Onsdag den 7. juni 2017, kl. 12-16 i Nordea-fonden, Heerings Gaard på Christianshavn

Deltagere:

Koncertdirektør Ebbe Høyrup, Levende Musik i Skolen

Skoleleder Kent Lykke, Uhre Friskole og Det Kreative Skolenetværk

Leder Anne Line Svelle, Børnekulturhuset i Aarhus

Pædagogisk udviklingskoordinator Dorte Villadsen, Skoletjenesten

Lektor Lise Hostrup Sønnichsen, Det Nationale Videnscenter KOSMOS

Centerchef Ulla Voss Gjesing, Kulturprinsen i Viborg

Seniorprojektleder Lars Hazelton, Gerlev Legepark

Teamleder og kulinarisk underviser Amalie Dynnes Ørsted, Haver til Maver

Naturvejleder Stefan Springborg, Naturstyrelsen Østsjælland

Lektor Lars Geer Hammershøj, Institut for Pædagogik og uddannelse, AU

Studentermedhjælper Katrine Grønvald, AU Campus Emdrup

Niels Olsen, Projektchef Kultur, Nordea-Fonden

Christine Paludan-Müller, Projektchef Sundhed, Nordea-Fonden

Frans Bach, Projektchef Natur, Nordea-Fonden

Programpunkter:

1. Velkomst, formål og introduktion til Nordea-fonden v/ direktør Henrik Lehmann-Andersen og projektchef Niels Olsen
2. Hvad forstår vi ved 'Kreativ barndom'? Et helikopterblik/v lektor Lars Geer Hammershøj, Institut for Pædagogik og uddannelse, AU
3. Praktiske perspektiver på kreativ barndom. Fem minutters speedpræsentation bordet rundt
4. Hvor er de brændende platforme, problemerne, udfordringerne og potentialerne i samfundet i forhold til at løfte leg, kreativitet og dannelse for og med børn? Debat...
5. Gruppearbejde – med henblik på at formulere nye perspektiver på kreativitet og leg
6. Præsentation og diskussion af forslag
7. Næste skridt og tak for i dag

1. Velkomst, formål og introduktion

Direktør Henrik Lehmann-Andersen og projektchef Niels Olsen bød velkommen til Nordea-fonden, og det andet dialogmøde om kreativ barndom og det gode liv. Fonden har generelt fokus på børn med den hensigt at sundhedsfremme og skabe gode robuste fællesskaber helt fra barnsben og dermed fremme det gode liv. I den forbindelse er der til dette andet dialogmøde blevet sammensat en gruppe praktikere med forskellig perspektiver på leg og kreativitet i relation til den kreative barndom og det gode liv.

Niels Olsen forklarede, at Nordea-fonden arbejder med at fremme gode liv inden for fokusområderne sundhed, motion, natur og kultur, men at fonden ikke arbejder med et endeligt svar eller opskrift er på, hvad gode liv er. Der arbejdes heller ikke med specifikke ønsker om eller planer for, hvad der mere konkret skal komme ud af dialogmøderne. Hensigten med dialogmøderne er at drøfte emnet perspektiverende, eksperimenterende og få ny viden frem som opstår, når dedikerede fagfolk mødes på tværs af fag og institutioner. Mødet handler om at skabe ny viden og inspiration, få bedre og mere fokuserede ansøgninger og skabe tværgående og faglige netværk.

2. Hvad forstår vi ved 'Kreativ barndom'? Et helikopterblik ved Lars Geer Hammershøj

Kreativ barndom og kreativitet er et stort og omfattende begreb. Der er en lang historisk tradition for at tænke leg og kreativitet hos børn. Det går tilbage til reformpædagogikken og Rousseau, hvor barnet skulle være frit og følge sin egen lyst. Man begyndte at lave forsøgsskoler i starten af 1900'erne bl.a. med henblik på at udvikle barnets leg og kreativitet.

I dag er reformpædagogikken en selvfølge inden for pædagogikken samtidig med, at det er blevet en selvfølge, at leg og kreativ barndom er vigtigt for barnet. Set fra Lars Geer Hammershøjs forskningsperspektiv har kreativ barndom været værdsat, men man har ikke sat ord på, hvad kreativ barndom er. Ord og begreber er vigtige for at legitimere og fremme kreativ barndom, så det ikke bliver reduceret til noget andet. Kreativitet og leg oversættes ofte til læring og kompetencer, hvilket er et problem, fordi de dermed reduceres til eller bliver middel til læring. Endvidere bliver kreativitet og innovation reduceret til at tage udgangspunkt i voksnes kreativitet – og der kan i relation hertil stilles spørgsmålstegn ved, om børns og voksnes kreativitet og innovation er det samme.

Lars Geer Hammershøj tager fat i spørgsmålet om, hvordan børn danner sig til mennesker. Der er tre hovedtyper af kreativitet: 1. at få en ny ide, 2. at udtrykke sig og 3. humor. Humor er en kollision mellem ting, der eksisterer adskilt. Når barnet fx siger "denne pude er en hule", så sætter barnet den konkrete 'pude' og idéen om 'hule' sammen, hvorved der sker en kollision mellem disse ting der normalt ikke eksisterer sammen. Legen er således det oprindelige og umiddelbare udtryk for kreativitet hos børn. Børn har masser af humor, men lærere i skolen har en tendens til at se det som et forstyrrende element, og ifølge Lars Geer Hammershøj er det måske dér, vi skulle sætte ind. Dannelse handler grundlæggende om at blive menneske ved en overskridelse af sig selv og involvering med andre og omverdenen. Legen er indbegrebet af dette. Eksempelvis handler fantasilegen om, at man leger, at barnet forestiller sig at være noget andet. At identificere sig med Pippi er netop at overskride sig selv og forholde sig anderledes til verden. Dannelse handler således om noget andet end sociale kompetencer. Hvor sociale kompetencer handler om at

håndtere andre mennesker, handler dannelse i højere grad om at forholde sig til sig selv og ændre sit forhold til andre.

Legen er et vigtigt element ved barnets dannelse til et kropsligt, socialt og tænkende menneske. Barnet bliver nødt til at gøre sig erfaringer af, hvordan man er en krop i verden, fordi barnet ikke er født med instinkter. Endvidere må barnet gøre sig erfaringer i det sociale i samspil med andre, og det er samtidig her, at det selskabelige samvær opstår, hvorigennem fællesskaber og venskaber dannes. Endelig bruger barnet fantasien i legen, hvor ting, som eksisterer adskilt, kombineres. Det er herigennem at det tænkende væsen skabes.

Ifølge international forskning er der en del udfordringer med barnets leg og kreativitet. For det første har børn i dag mindre tid til at lege, fordi voksne planlægger og strukturerer barnets tid. For det andet kan der argumenteres for, at iPads og computere erstatter og tager barnets tid til leg. Dog kan det også være et tegn på, at børn blot leger på andre måder og vi ved således ikke nok om dette felt. For det tredje er legetøj i dag er blevet mere struktureret. LEGO er et eksempel på struktureret legetøj. I modsætning til tidligere handler LEGO i dag om at bygge noget bestemt i form af modeller, hvor barnet bygger efter skabeloner. For det fjerde taler man om, at dagtilbud skal være skoleforberedende, ligesom læringsdiskursen er blevet fremherskende her. Der er således behov for at stille spørgsmålet: 'Er legen et middel til læring eller er leg en værdi i sig selv?'

3. Praktiske perspektiver på kreativ barndom. Fem minutters speedpræsentation bordet rundt

Lars Hazelton gør opmærksom på, at der er tendens til, at der er en nytteværdi i begrebet 'kreativitet'. Ofte bliver kreativitet sat i forbindelse med åndens rige, men ifølge Lars Hazelton skal kroppens og håndens kreativitet også medtænkes. Han mener nemlig, at kropslig kreativitet er vigtigt. Han kan blive bekymret over, hvordan voksne begynder at strukturere kreativitet. Kropslig social kompetence er vigtigt. Ofte hører han, at det er leg, der skal smøre læringen, og det er 'ømt'. Ifølge Lars Hazelton skal voksne huske på, at børn først lige har lært eksempelvis at hoppe, og voksne skal ikke stoppe legen blot fordi de har prøvet det et antal gange, og det derfor begynder at kede dem. En af de store udfordringer, er at vi i effektiviseringens navn lader børn være sammen med jævnaldrende og passer dem ind i homogene aldersgrupper. Det kan derfor være svært for børnene at have større børn som rollemodeller, hvilket han ser som værende gift for børnelegekultur.

Stefan Springborg har fokus på natur. Han oplever dannelse, som noget der sker, når man ikke kan huske, hvad man har været udsat for. Han beskriver, at man reagerer på det, der ikke er fokus på eksempelvis i fuglenes sang. Barnets kreativitet må sættes i gang i samspil med naturen, eksempelvis ved at arbejde med træ og knive. Børn skal selv lave deres remedier, og dette mener Stefan er udviklende. Der kan laves en masse sociale ting og sager i naturen, og som kan udfoldes. I naturen opfører vi os naturligt, og det er nok den bedste påvirkning naturen giver os, mener han. Fx burde vi gå rundt noget mere. Vi lever i en firkantet verden, og det kan naturen kompensere for. Alt det som politikerne efterspørger kan naturen give, fordi man kan gå af sides, gå ud i det sociale og være sig selv i naturen. Naturen er det vigtigste rum for kreativitet.

Ebbe Høystrup påpegede, at musikken og kunsten har noget vigtigt at sige os. Hvis den æstetiske og kunstneriske kvalitet er god nok, så sætter det gang i børnenes indre verden. Det er altså vigtigt for vores liv, men som ikke alle får del af. Hvis der er noget, som skaber os til borgere, så er det i forhold til ting, der inspirerer os, hvilket bl.a. er i form af kunst og leg. Derfor må vi stille spørgsmålet: *hvordan når vi alle børn?* Han mener, at skolen skal med ud som medejer, så musik kan åbnes op for til alle børn. Ifølge Ebbe Høystrup er den åbne skole i den nyeste folkeskolereform rigtig god i forhold til at få børnene ud i kulturen. Kunst og læring må tænkes som sammenhængende faktorer, således at vi kan komme ind i skolen. Skolerne har travlt, så derfor må en koncert eksempelvis også tænkes som en kunstnerisk oplevelse, der kan kaste læring indover sig. Det er vigtigt både at tale kunst og læring, ellers kommer vi ikke ind i skolen.

Ulla Voss Gjesing har en personlig passion for dagtilbud og småbørns-området. Udfordringen er i dag at der er mindre tid til leg. Kunsten og kulturen kan 'forstyrre' dagsordenen, og på den måde være med til at skabe et legende moment mellem børn og voksne. Bevægelse, musik, kultur er med til at udvikle børn. Børn tager det med ind i deres leg. Man kommer hurtigt ud i et hverdagsspor – 'hvordan kommer kunst og kultur så med ind i hverdagskulturen?' spørger Ulla Voss Gjesing. Hendes fokus er, at disse kreative byggeklodser skal blive ude i institutionerne. Børn udvikler deres leg ved at inkludere kunst og kultur hos lærerne og pædagogerne i institutionerne. Man skal genfinde det legende barn. Udfordringerne ligger i, at medierne har ændret børnenes legevaner, og ifølge hende kan kunst og kultur være med til at hjælpe til med at udvikle barnets fantasi. Man kan danne fællesskaber og byggeklodser gennem fælles oplevelser, som barnet kan videreudvikle med kunst og kultur. Lærere og pædagoger skal genfinde sig selv som legende med børnene i hverdagssporet, og i denne forbindelse få en forståelse for at kunst og kultur er instrument for barnets udvikling af kreativitet og leg.

Amalie Dynnes Ørsteds udgangspunkt er koloniariske skoleforløb, primært børnehavebørn eller indskolingsbørn. Hun har med dyrkning at gøre, hvor børn skal lære at så på specifikke måder og i bestemte rammer, men som stadig kan være kreative her indenfor. Børns kreativitet udvikles ved at tænke 'meningsfuldhed' ind i eksempelvis forløbet *haver til maver*, og som de kan overføre til madlavning. Børn kommer på banen gennem en haveplan, hvor barnet selv kan vælge, hvad de vil dyrke i deres bed, og her kommer barnets kreativitet i spil. Barnet skal så tænke over, hvilke retter de vil lave med de grøntsager, som er i deres bed – herved får barnets kreativitet frit spil til at finde ud af, hvilke retter de selv vil lave. Børnene får ikke opskrifter, men eksperimenterer og laver ofte et mix af vilde ting. Efterfølgende skal børnene præsentere deres bod, hvor deres egne hjemmelavede retter er på. Dette er et eksempel på at give plads til barnets kreativitet og leg indenfor de rammer, som der nu er at gøre med.

Dorte Villadsens afsæt er Skoletjenesten, og afsættet er derfor undervisning. Undervisning er den ramme, de arbejder med og som de derfor også anskuer kreativitet, leg og livslyst med. Hendes perspektiv sammenfatter dannelse og læring, fordi dette går hånd i hånd. Det gode liv i et skoletjeneste perspektiv er at fremme udvikling for alle børn. Skoleverdenen og

kulturinstitutionerne er altafgørende. Det der fylder meget i skoletjenestens verden er, at videreudvikle den skolepædagogiske verden, samt blive bedre til at opsamle viden om den praksis, de udvikler. Eksempelvis mere manifest viden om, hvad de gør, og hvad er det, vi kan tilbyde børn i en læringsmæssig kontekst etc. – altså en masse arbejds spørgsmål, der går tæt på praksis. Det at blive bedre til at få sat ord og begreber i pædagogisk praksis skal også sættes i forbindelse med den nye skolereform. Kreativitet er et centralt begreb i skolereformen og i skoletjenesten. Legen er ikke nærværende i skoletjenesten, men den kobler sig til en forståelse af praksis, hvor der arbejdes legende med kreativitet. Skoletjenesten har meget at gøre med kunsten, kultur og natur i forhold til kreativiteten, men kreativiteten er også meget bredere end det. Underviserne og lærerne skal have kreativitet som en kompetence for at kunne arbejde med kreativitet og undervise på nye kreative måder.

Anne Line Svelle har kunsten og kulturen, som sit primære arbejdsområde, hvor hun har at gøre med aldersgruppen 0-18-årige. Ifølge hende er der på den ene side leg overfor den legende læring på den anden side og så over i æstetiske erfaringer i form af eksempelvis musik eller billedkunst. Hendes fokus er knap sig meget på leg og mere på lærende leg og æstetisk erfaring. Den brændende platform eller det udfordrende problem er, at den generelle kultur ikke er med til at understøtte kreativ dannelse, fordi den handler om en selektiv udvælgelse, hvor ikke alle tager del i den kreative dannelse. Kreativitet er noget man tilegner sig hele livet igennem og ikke noget, man er født med. Skolesystem og kultur aflærer sig kreativitet. I stedet burde man sætte kreativitet på skoleskemaet. Man skal prioritere den kreative tilgang, og lade børnene gå på opdagelse udenfor eller i skolen. At kunne arbejde kreativt og have en kreativ tilgang til verden er vigtig for fremtiden. Man må arbejde ud fra en kreativ tilgang, og her kan børn danne sig til kreative mennesker. De der har at gøre med børnene i hverdagen må således anerkende det potentiale, der tillægges i en kreativ tilgang.

Lise Hostrup Sønnichsen er optaget af, at man er nødt til at tilpasse det, man gerne vil, til de settings der er. Det gælder dagtilbud, hvor hun er optaget af bevægelse og bevægelsesglæde. Hun er også optaget af inklusion og at få alle med. Samtidig er hun optaget af, hvordan man kan opdrage pædagoger, da det er dem, der har at gøre med børnene – disse skal turde at være kreative og legende i samspil med børnene. Der foregår for få aktiviteter, hvor pædagogerne inspirerer børnenes leg. Akademiseringen af pædagogerne er bekymrende, fordi ikke alle pædagoger er bogligt stærke, og der må derfor komme mere kreativitet og vejledning af pædagogerne gennem materiale. Det er endvidere interessant, at se, hvor svært pædagogerne har ved at 'pakke sig selv ud' og lege, da problemet tilsyneladende er at de tror de må imponere de andre pædagoger.

Kent Lykke indleder med en lignelse: Kreativitet er i samme boldgade som tid – vi ved alle hvad det er, men når vi skal definere, hvad kreativitet er, så ved vi alligevel ikke helt hvad det er, og det er således sværere at beskrive end som så. Kent Lykke har i sin praksis at gøre med entreprenørskabsundervisning, som er hovedbudskabet i den åbne skole. Elementerne i denne undervisning er at betragte barnet som ressource, inddrage eksterne partnere og skabe værdi for andre. Børnene skal ud og lave kreative ting eksemplificeret i et samarbejde med bestseller.

Kent Lykke understreger, at han er uenig i Lars Geer Hammerhøjs citat med LEGO, hvor LEGO ses som værende struktureret legetøj, der har en bestemt funktion. Han har taget nogle små byggeklodser med, som er arter af LEGO-klodser og hvor hver klods har forskellig værdi. Dette er et eksempel på, at børn skal bruge deres kreativitet til at tænke klodsernes funktion ind i andre kontekster.

4. Hvor er de brændende platforme, problemerne, udfordringerne og potentialerne i samfundet i forhold til at løfte leg, kreativitet og dannelse for og med børn? Debat...

Lars Geer Hammershøj indleder debatten ved at skrive ti gennemgående temaer, som kom frem i forbindelse med speedpræsentationsrunden, op på flipoveren:

1. Opdrage pædagoger
2. Tilpasses til settingen
3. Lær at lege: børn og pædagoger
4. Leg og læring og dannelse
5. Lære med kroppen
6. Lego-struktureret legetøj
7. Opsamle vores viden
8. Hvad er kreativitet?
9. Få ind i et hverdagsspor
10. Dannelse på halmborg

Debatten tager udgangspunkt i disse temaer.

Lærere og pædagoger:

Dorte Villadsen åbner diskussionen med at påpege, at man skal kunne supplere kreativitet og leg med naturen og deltagelse. Deltagelse er en vigtig reference til det gode liv, og det handler om at arbejde med pædagogiske metoder, hvor alle kan deltage, altså et inkluderende fællesskab. Leg er ikke bare pjat, det er også seriøst – det er nemlig kun sjovt, når det tages seriøst.

Man vil gerne guide pædagogerne, men de må også udvikle sig selv. Ulla Voss Gjesing argumenterer for, at det ikke kun er pædagogerne, der skal opdrages, men også lærerne. Hun mener, at der må komme mere leg ind i eksempelvis børnehaveklasserne, hvilket hun ikke mener, der er nok af i undervisningen.

I direkte relation hertil udtrykker Kent Lykke, at skolelederne har meget travlt og overuddanner sig. Man fjerner sig fra, hvad det egentlig drejer sig om, altså børnene.

Lars Hazelton pointerer, at der må være en legende tilgang til fysisk aktivitet. Det er ikke kun voksne, men også unge, der har fysiske kropslige problemer med eksempelvis at sætte sig ned i

skrædderstilling. Både lærere og pædagoger er gatekeepere til leg og kreativitet i hverdagen. Det er svært at komme ind til lærerne, fordi lærerne får modstand i form af overenskomster og skal tilpasse sig til den nyeste folkeskolereform. Lærerne får yderligere modstand i forbindelse med PISA, idet det er lærerne, der får tildelt ansvaret, når deres klasse får dårlige resultater.

I direkte forlængelse heraf, mener Ulla Voss Gjesing at der skal være fokus på, hvordan vi får værdsat *tiden*. Lærerne og pædagogerne føler sig presset, men det handler i høj grad også om det mindsæt, der er på stedet og i institutionerne. I forlængelse heraf, pointerer Lise Hostrup Sønnichsen, at der altså er mange kreative pædagoger derude. Der er et generationsskel i form af nye og gamle pædagogers tankesæt. Institutionerne bliver pålagt ting eksempelvis i form af kontorarbejde og indtastning på computer, altså ting, der tager tid fra noget andet - dette er ulykkeligt.

Amalie Dynnes Ørsted synes dog, at lærerne klarer en umenneskelig god opgave i hverdagen i form af eksempelvis trivsel i skolen. Når lærerne har en så presset hverdag, så må lærerne således have svært ved at gå udover deres komfortzone ved også at tænke leg ind i hverdagen. I relation til Lars Geer Hammershøjs helikopterblik, mener hun også, at LEGOs strukturerede modeller godt kan udvikler børns leg – deres lege udvikles blot anderledes i form af andre universer.

Mål-middel:

Anne Line Svelle argumenterer for, at kreativitet og læring hænger sammen og er *ikke* modsætninger, men det er derimod to forskellige typer af rationaler der ligger til grund. Hvis disse ikke tænkes sammen, må det give 'halve mennesker' påpeger Anna Line Svelle. Herved indledes mål-middel snakken. Det skal ikke handle om, at man skal sætte flueben ved, hvad man har nået af mål.

I relation hertil pointerer Stefan Springborg, at de voksne ikke har opdaget, at der er hjernehalvdele som svæver mellem hinanden, og som har en bro mellem sig. Der må altså være en sammenhæng i dagen. Eksempelvis må leg og undervisning gerne hænge sammen. Når den nye læring sammensættes med barnets gamle læring lærer barnet at være kreativ, hvilket må ske gennem leg.

Kent Lykke pointerer, at den målstyrede undervisning har fået indflydelse på, hvordan lærer og pædagoger tænker i forhold til sit job. Anne Line Svelle pointerer, at der ligger meget international forskning indenfor kreativitet, hvilket eksempelvis ses i Storbritannien og i USA. Hun mener derfor, at kreativitets-forskningen må udvides mere set i dansk sammenhæng. Yderligere pointerer Ulla Voss Gjesing, at der må være refleksion til stede for at få kreativitet ind i et hverdagsspor. Videndeling tænkes ind i refleksion. Hvis man har legen som mål, så må der gennem vidensindsamling skabes et sprog, som en form for bevisførelse.

Dorte Villadsen pointerer endvidere, at vi må brede vores forståelse ud, men det er dog vanskeligt, idet vi har svært ved at finde ud af, hvad vi egentlig gør.

Lars Hazelton understreger i den forbindelse, at der ikke blot er én måde at gøre det på. Det er leg, når processen er vigtigere end resultatet, og det er læring, når resultatet er vigtigere end processen. Der bliver endvidere fremhævet, at der ikke behøver at være et bestemt mål.

Amalie Dynnes Ørsted mener dog ikke, at målstyret undervisning nødvendigvis er en dårlig ting. Eksempelvis er de mest målstyrerede mennesker kreative. For eksempel musikere eller kunstnere. Der bliver nødt til at have retningslinjer. Hun understreger endvidere at lærerne dog heller ikke skal levere et mål for hver time, så der er stadig rig mulighed, for at gøre det nuanceret og kreativt – hun mener ikke, at læring i skolen begrænser kreativitet.

Lars Geer Hammershøj gør opmærksom på, at målstyring i undervisning er relativt nyt i skolen og handler om at undervisningen styres efter faglige mål. Men de faglige mål er ikke skolens formål. At læse, regne og skrive er ikke skolens formål. Skolens formål er at forberede barnet til at leve i samfund og klare sig på arbejdsmarkedet.

Dorthe argumenterer hertil for, at der må være en bred forståelse for, hvad formål og mål er, og hvilken effekt det har. Vi må have mere viden om, hvad vi kan se har en betydning

Digitalisering:

For nogle kan digitaliseringen skabe kreativitet hos børnene, mens det for andre kan virke modsat. Ifølge Anne Line Svelle er digitalisering, hvad man gør den til. Hun mener, at digitaliseringen kan være med til at udvikle kreativitet for børnene, og de digitale medier kan samtidig også skabe internationale fællesskaber. Stefan Springborg mener dog, at digitaliseringen begrænser børnenes kreativitet. Jo mindre, man tager udgangspunkt i det digitale, jo bedre er det – Keep it simple, jo mere simpel jo bedre.

5. Gruppearbejde - med henblik på at formulere nye perspektiver på kreativitet og leg

Deltagerne blev inddelt i følgende tre grupper:

Gruppe 1: Ebbe Høyrup, Dorte Villadsen, Lars Hazelton

Gruppe 2: Kent Lykke, Lise Hostrup Sønnichsen, Amalie Dynnes Ørsted

Gruppe 3: Ulla Voss Gjesing, Anne Line Svelle, Stefan Springborg

Deltagerne fik udleveret papirer, som de fik frit slag til at tegne, skitsere og designe på. Gruppearbejdet gik ud på at visualisere og formulere nye perspektiver på leg og kreativitet - eksempelvis et mindmap over kreativitetsforskning.

6. Præsentation og diskussion af forslag



Gruppe 1 var repræsenteret ved Lars Hazelton, Dorte Villadsen og Ebbe Høyrup. Denne gruppe lavede tre versioner af, hvilke behov der symboliserer kreativitet. Det første behov var en spiral, som skulle repræsentere progression. Det andet behov i form af en trappe, som var opadgående, og det sidste behov i form af en sejrsskammel med en voksen og et barn stående som vindere, hvilket repræsenterer et holistisk aspekt. Gruppen pointerede, at 'dørtrinnet' til trappen må gøres lavt for at folk kan komme i gang – man må starte med at gøre det simpelt. Kreativitet må ses i et samspil med børn og voksne (holistisk). Den voksne må have engagement til at videregive værktøjer til og åbne op for barnets fulde kreativitet. Gruppen mener, at det er nødvendigt, at have et langt udviklingsperspektiv, hvis projekter skal lykkes. Det skal således være et længerevarende projekt og ikke blot et tre-måneders projekt. Tankerne må være fokuseret på at forandre og udbrede et projekt, som værende noget, der ikke skal stoppe. Der må derfor være en ledestjerne langt ude i horisonten.

Her leges...

Gruppe 2 var repræsenteret ved Kent Lykke, Lise Hostrup Sønnichsen og Amalie Dynnes Ørsted. Gruppen lavede en rundkreds med de andre praktikere for at bruge deres kroppe til at være kreative. Det er en leg, der handler om at give en gave. En (Lise) giver en gave til en person i rundkredsen (Anne line), som skal italesætte, hvad gaven er, hvorefter hun/han skal give gaven videre til en anden person, som så fortæller, hvad gaven så er. Deltagerne har det sjovt og bruger deres fantasi til at finde på gaver.

Kreativitet og leg handler om det æstetiske og fysiske legerum. Kreativitet og leg handler om at møde forskellige rum. Der skal mennesker til, og man skal være åben overfor sin egen kreativitet, hvilket kun kan fungere, hvis der er tryghed. Man må skabe et rum, der således har tryghed, fællesskab, forskellige perspektiver, og som giver relationer til hinanden. Der må udvikles et projekt, hvor der er rum, som kan give børn muligheder til at udvikle deres leg og kreativitet. Kreativitet og leg er svært at italesætte, så det skal derfor gøres og mærkes.



Gruppe 3 var repræsenteret ved Ulla Voss Gjesing, Anne Line Svelle og Stefan Springborg.

Gruppe tre har lavet en 'illustration' ud af LEGO.

Der er en bil, hvor rattet er i den forkerte side, som symbol på, at man altid skal huske udsyn 360 grader. Der er også en fejekost som symbolisere, at vaner skal fejles væk. Endvidere er der et tårn, som er placeret inde i en glassilo. Man kan gå ovenpå siloen via en trappe, men man kan også fjerne siloen og komme ind i tårnet. Det handler om at sætte en ramme og gå udover den.

Gruppen pointerer, at vi i dag er meget opdelt eksempelvis i et organisatorisk aspekt. Endvidere er vores tid også opdelt; vi laver A fra 8-16 og B fra 16-18 etc. Vi har således en masse barrierer, og en masse vaner, som holder os fast. Gruppen argumenterer for, at der samtidig er en kontrolbarriere, hvor individet gerne vil have kontrol over alt. Internettet kan opløse tid og barrierer. Der må gøres en fælles erfaring, som kan arbejdes videre på i projektet. Gruppen argumenterede endvidere for, at en mulighed kan være koblinger; hvis der eksempelvis altid tages en ny partner ind, som laver andre projekter, så kan man få gavn af at tale sammen, hvilket kan føre til nye opdagelser – Hvis man går sammen, kan man således løfte noget mere. Vi må lave efteruddannelse af pædagoger, men også huske at fortælle de gode historier i form af forskningen. Når ansøgningen skrives, må tiden bruges på at pitche en idé, således at forskellige projekter kan udvikles sammen.

7. Næste skridt og tak for i dag

Tiden er for længst gået. Niels Olsen takker deltagerne for deres deltagelse og bidrag, og ser frem til at alle mødes igen til det afsluttende seminar i oktober.