

# artwork

## Uddannelse, kunst og kultur: En manual for kollaborativ læring og arbejde



Dette projekt er finansieret med støtte fra EU-Kommissionen. Denne udgivelse afspejler kun forfatterens synspunkter og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for den brug af indholdet, der kunne foretages.

# Indholdsfortegnelse

Indholdsoverblik	3
Læringsmål	3
1: Introduktion	4
Kollaborativ vs. kooperativ læring og arbejde	5
Kollaborativ læring og arbejde: At skabe et tredje rum	6
De 4 K'er i transformativ læring	7
Kunstnerens rolle i tværprofessionel kontekst	9
At komme ind i et kollaborativt "flow"	10
2: Metoder til kollaborativ læring og arbejde	11
Peer læring	11
Design tænkning	11
Flipped læring	13
Open Space	14
Barcamp	15
3: Værktøjer til at lære og arbejde kollaborativt online	15
Padlet	16
Google Jamboard	17
Moodle	17
4: Kollaborativ læring og arbejde – udveksling af erfaringer	18
5: How to? Kollaboration mellem uddannelse / kunst / kultur	21
Estland: Chat Stops	21
Tyskland: Kultur og sprog Camps	23
Østrig: LERNKUNST (læringskunst)	27
6: Evaluering af kollaborative lærings- og arbejdsprocesser	28
Circle af kritiske venner	28
Æstetisk Dagbog	29
Referencer	30
Projektpartnerskab og disclaimer	32

## Indholdsoverblik

Denne manual adresserer kunstner/kulturarbejder på den ene side, og aktører på uddannelsesområdet samt områder derudover på den anden side. Den er designet til at støtte dem i udviklingen af fælles aktiviteter indenfor uddannelse og træning til gavn for forskellige støttemodtagere, samt skabe mulighed for, at parterne kan lære med hinanden, af hinanden og om hinandens forskellige (fag)områder. Ved at lære at arbejde kollaborativt bliver den individuelle viden, der allerede er eksisterende, kendt af alle involverede parter: Fra distribueret viden til delt viden.

Manualen er baseret på erfaringer fra artwork-projektets konsortium i kollaborative læringsmiljøer. Hensigten er, at den giver mulighed for brugere selv at skabe egne veje til læring af og arbejde med hinanden i multi-dimensionale grupper.

Derudover indeholder manualen en teoretisk ramme for kollaborativ læring og arbejde, diverse praktiske råd, mulige metodegreb for kollaborative tilgange, erfaringer og praktiske eksempler fra projektpartnerne samt lovende tilgange til succesfuld evaluering af fælles aktiviteter.

## Læringsmål

Denne manual har til formål at give kunstnere/kulturarbejdere/undervisere og medarbejdere indenfor voksenundervisning færdigheder til at udvikle rum for kollaborativ læring og arbejde. Ved i særdeleshed at anvende metoder og aktiviteter beskrevet her i manualen, vil man:

- få kendskab til principperne for kollaborativ læring og arbejde
- lære praktiske metoder og værktøjer for både face-to-face og digitale tilgange til kollaborativ læring og arbejde, samt hvordan disse anvendes
- drage fordel af delte erfaringer fra praktikere i kollaborativ læring og arbejde
- lære om praktiske eksempler på kollaborativ undervisning mellem kunstnere/kulturarbejdere og aktører på uddannelsesområdet
- lære at vurdere og evaluere kollaborative læringsresultater

# 1: Introduktion

Værdier associeret med uddannelse er ofte relateret til håndgribelige resultater, der sigter mod at forme individer til at passe ind i samfundet. Udøvelse af kunst er ikke en læringsdisciplin, men kan anskues som en praksis i at være tilstede i nuet, der også har som mål at udvikle selvet. Men, behøver disse i virkeligheden at være modsætninger?

Uddannelse betyder ofte at reagere på aktuelle individuelle og samfundsmæssige udfordringer. Kunstens og kulturens åbenhed er særligt velegnet til at imødekomme disse behov. Elever kan lettere tilpasse information i uformelle processer udenfor de traditionelle institutioner designet til læring. Faktisk ses der overalt i Europa et stigende antal gensidige aktiviteter mellem kunstnere/kulturarbejdere og lærere, når det kommer til at anvende nye og kreative læringsmetoder.

Typiske eksempler herpå er:

- Andetsproglæring kombineret med kunstneriske aktiviteter, som fx historiefortælling, skuespil, maleri
- Tværkulturel læring gennem brug af filmmediet som middel til at forbedre kulturel forståelse

Ud fra et undervisnings- og træningsperspektiv er det ofte underviserne, som de pædagogiske og uddannelsesmæssige eksperter, der sætter pensumplanen og læringsmålene for de fælles aktiviteter. Kunstnerne påtager sig ofte en understøttende rolle uden aktivt at påvirke det pædagogiske indhold. For reelt at muliggøre samarbejde i øjenhøjde foreslår artwork projektets konsortium en læringsproces på begge sider af faggrupperne forud for gennemførelsen af de fælles undervisnings- og træningsaktiviteter:

- Kunstnere/kulturarbejdere bør lære grundlæggende greb i voksenuddannelse for at kunne deltage i pædagogiske aktiviteter
- Undervisere og trænere indenfor voksenuddannelse bør lære om mulighederne og fordelene ved at benytte kunstneriske/kulturelle bidrag i læringsprocesser

Kollaborative læringsprocesser kan hjælpe med at bane vejen for, at deltagerne kan dele deres individuelle viden om grundlæggende greb indenfor uddannelse og træning med kunstnere og/eller kulturarbejdere. Såsom planlægning af et undervisningsforløb og pensumplaner (fx læringsmiljøer, læringsmål, forskellige undervisnings- og læringsmetoder, kvalitetsstyring og evaluering af

læringsprocesser), og ad den vej øge den gensidige kunstneriske og kulturelle forståelse (fx at stifte bekendtskab med kunstneriske og kulturelle tilgange, der er egnede til læring, fx teaterpædagogiske tilgange, billedkunst, kreativ skrivning mv.). Inddragelse i øjenhøjde af førnævnte aktører medfører forbedringer af undervisnings- og træningsmulighederne.

## **Kollaborativ vs. kooperativ læring og arbejde**

Hvad er forskellen mellem kollaborativ og kooperativ læring og arbejde? Begge termer bruges ofte synonymt, men er forskellige fra hinanden:

Kollaborativ betyder, at alle medlemmer af en projektgruppe er sammen i konstant udveksling om projektet og dets udvikling/afvikling. I kooperative rammer opdeles projektet i delprojekter blandt specialisterne/faggrupperne, og deres respektive resultater sammensættes til sidst.

Kollaboration opstår, når to eller flere mennesker arbejder sammen for at opnå et delt, fælles mål. Kollaborativ læring og arbejde ansporer interaktion mellem deltagerne i af en lærings- og/eller arbejdsgruppe og fremmer således et intensivt og reflekteret engagement i det pågældende projekt/emne. Gruppedeltagerne skal samarbejde med hinanden og konstant revidere deres samarbejde. Dette understøtter samtidig en videre udvikling af sociale kompetencer.

Kooperativt arbejde er orienteret mod det ønskede resultat af en gruppes læringsproces. Med denne arbejdstilgang er alle i gruppen ansvarlige for en partiel del af resultatet. Slutresultatet udgøres af disse partielle dele fra hele gruppen. Deling eller fælles udvikling af viden er ikke nødvendigvis påtænkt som led i processen.

I kollaborativ læring og arbejde er en gruppes fælles proces i forgrunden. At dele og udvikle viden sammen og interaktionen mellem de enkelte deltagere fører til et helhedsorienteret resultat.



Gruppe dynamik (Billede © VNB)

## Kollaborativ læring og arbejde: At skabe et tredje rum

Hvis vi taler om at lære og arbejde i kollaborativt mellem kunstnere/kulturarbejdere på den ene side og undervisere på den anden side, hvor foregår det så – i det kunstneriske rum, i uddannelsesrummet eller i et tredje rum?

Third Space-teorien blev oprindeligt introduceret til den videregående uddannelsessektor i 2008 af den britiske uddannelsesforsker Celia Whitchurch. Den er baseret på idéen om, at dér hvor grænserne mellem det administrative og akademiske arbejde udviskes opstår et tredje rum; *Third Space*. Dette rum eksisterer udover den klassiske orden indenfor højere, videregående uddannelses institutioner og dets personale<sup>1</sup>.

Overført til forholdet mellem kunstnere/kulturarbejdere og uddannelseseksperter indgår de aktører, der deltager i en kollaborativ proces, i en konstellation af arbejds- og læringsrelationer, der kan udvikle særlige dynamikker. Det tredje rum kan etablere en mere intensiv kontakt mellem aktørerne fra de forskellige sektorer, end det tidligere var tilfældet mellem kunst, kultur og uddannelse. Desuden kan Third Space-deltagerne mediere mellem repræsentanter for den kunstneriske/kulturelle/uddannelsesmæssige sektor, idet de er agenter for en ny kollaborativ måde at lære og arbejde sammen på.

---

<sup>1</sup> Whitchurch, C. (2008): p.378f.

## De 4 K'er i transformativ læring

Gennem kunstneriske tilgange kan elever i alle aldre skabe æstetiske oplevelser og træne og udtrykke deres æstetiske opfattelse. Symbolernes og tegnenes diversitet og tvetydighed sætter eleverne i stand til at udforske verden. Når de, der arbejder med kunst og kultur, følger et koncept om "kulturel dannelse", kan dette koncept lige så godt være et udtryk for en kritisk pædagogisk og social holdning. Fx et koncept der anvender principper for kulturundervisning, såsom aktiv deltagelse og imødekommenhed overfor at lave fejl *uden* frygt for netop at lave fejl. På grund af disse elementer har kunstnerisk arbejde i uddannelsesmiljøer et stort transformativt potentiale.

Kunstnere, kulturarbejdere og undervisere har en række individuelle kompetencer og erfaringer indlejret i deres allerede bekræftede antagelser, perspektiver, tænkemåder og tankevaner. Spørgsmålet er, hvordan kan disse kompetencer komme i spil og dermed blive sat til rådighed for succesfuldt kollaborativt arbejde?

En måde kan være at starte en gensidig læringsproces mellem gruppemedlemmerne, hvor disse forudsætninger transformeres til fælles viden. Transformativ læring fokuserer på en ændring af perspektiver<sup>2</sup>. Denne proces understøttes af aktiv deltagelse i diskurser, hvor man konfronteres med andres erfaringer og antagelser, og på den måde får udfordret og udvidet sine egne tankevaner og fortolkningsmønstre.

De centrale kompetencer for transformativ læring i det 21. århundrede anses for at være *de 4C'er*, her oversat til *de 4K'er: Kommunikation, Kollaboration, Kreativitet and Kritisk tænkning*.<sup>3</sup>

### Kommunikation

Kommunikation er at udtrykke tanker klart, skarpt formulere meninger, kommunikere sammenhængende instruktioner og motivere andre gennem kraftfuld tale. For at arbejde effektivt er det nødvendigt at kommunikere tanker og idéer klart og effektivt til forskellige målgrupper ved hjælp af forskellige medier og formater. Gruppemedlemmer skal kunne kommunikere effektivt for at understøtte både personlig- og gruppelæring og dele information effektivt ved hjælp af passende medier og miljøer.

---

<sup>2</sup> Mezirow 2012: p.81

<sup>3</sup> De 4C'er-modellen går tilbage til *US initiative P21 (Partnership for 21st Century Learning)*, hvor eksperter fra erhvervsliv, uddannelse og politik gik sammen om at reflektere over uddannelse i den digitale tidsalder. Med de 4C'er har gruppen beskrevet de såkaldte "fire kompetencer for det 21. årh."

## **Kollaboration**

Som nævnt ovenfor betyder kollaboration, at to eller flere mennesker arbejder sammen for at opnå et delt, fælles mål. For at nå dette mål skal gruppemedlemmerne kunne arbejde effektivt med forskellige grupper af mennesker, herunder mennesker fra forskellige kulturer. De skal kunne være fleksible og villige til at gå på kompromis med gruppemedlemmer for at nå et fælles mål, og de skal kunne udvise ansvar i arbejdet hen imod det fælles mål.

## **Kreativitet**

Kreativitet i sammenhæng med læring er evnen til at producere nye, forskelligartede og unikke idéer. At tænke kreativt betyder at se på tingene fra et andet perspektiv og ikke være begrænset af regler, skikke eller normer.

Kreative færdigheder omfatter en bred vifte af idéskabelses teknikker til at identificere nye idéer. Det omfatter bl.a. evnen til at udarbejde, forfine, analysere og evaluere egne idéer for at forbedre og maksimere kreativ indsats. At arbejde kreativt vil hjælpe deltagerne til at yde håndgribelige og nyttige bidrag til det felt, hvor innovationen er i gang med at finde sted.

## **Kritisk tænkning**

Kritisk tænkning omfatter logisk tænkning og ræsonnement, herunder færdigheder som sammenligning, klassificering, sekventering, mønstre, webbing, analogier, planlægning, hypotesestilling og kritik.

Det er nødvendigt, at nutidens elever udvikler kritisk tænkning. Det sker ved at lære at bruge forskellige former for ræsonnementer for at forstå en situation, såsom deduktive og induktive tilgange. Eleverne skal kunne indsamle relevant information og stille vigtige spørgsmål, der afklarer synspunkter og hjælper med at løse problemer. Efter at have valgt passende kriterier, skal eleverne kunne træffe beslutninger og/eller identificere alternativer til at træffe pålidelige valg.

I de senere år er kritisk tænkning som pædagogisk-didaktisk disciplin i stigende grad blevet videreudviklet til at være et spørgsmål om normkritisk tænkning. Det ligger i selve begrebet, at normkritisk tænkning sigter mod at være kritisk over for samfundsnormer og strukturer, der grundlæggende er udtryk for flertallets holdninger og flertallets ret til at definere det normale og det afvigende. I praksis er der ofte tale om kønsnormer, seksuelle normer og syn på etnisk-kulturelle minoriteter, som i skole og undervisning kan virke undertrykkende og ekskluderende for visse elever – og lærere for den sags skyld.



## Kunstnerens rolle i tværprofessionel kontekst

Kunst behøver ikke at være et privilegium for de få. Hvad nu hvis kunst blev forstået som Public Service, tilgængelig for alle? Hvilken rolle kunne kunstnere i så fald spille i samarbejds miljøer, og *hvor* og *hvad* er i så fald de forhindringer, der skal løses? Det er ikke let at konceptualisere og beskrive indstillingen og rollen hos kunstnere eller dem, der arbejder med kunst og kultur, i dette komplekse og flerlagede net af systemer, aktører og medier.

For at finde svar på disse overvejelser gennemførte University of the Arts Helsinki (Uniarts) ArtsEqual-projektet og initierede et pilotprogram til at ledsage kunstneriske interventioner i andre organisationer. Projektet var finansieret af Finlands Akademisk Strategiske Forskningsråd (2017).

I projektet undersøgte Uniarts-teamet kunstnernes professionelle rolle i forskellige organisationer og arbejdsfelter, og hvordan de kommunikerer deres kunstneriske tilgange. Projektet sigtede i særdeleshed mod:

- at undersøge kunst og kunstundervisning som ligeværdig grundlæggende public service fra et nyt, holistisk og systemisk perspektiv
- at undersøge hvordan kunst som public service kunne fremme lighed og trivsel i samfundet
- at analysere nye former for kunst- og kunstpædagogiske interventioner implementeret i skoler, i grundlæggende kunstundervisning, i ældreplejen, i multikulturelt arbejde med unge, i tilbud til mennesker med funktionsnedsættelser og i fængsler, samt effekten på følelsen af lighed og trivsel
- at skabe nye kunst- og kunstuddannelsesbaserede sociale innovationer og undersøge kunst- og kunstundervisningens udvidede rolle samt sociale indvirkning
- at opmuntre til at krydse traditionelle, institutionelle grænser (mellem kunst, kultur, uddannelse og det sociale og sundhedsfaglige område)

En vigtig konklusion var, at kunstneres arbejde i tværprofessionelle sammenhænge ofte fører til en sammensmeltning af kunstnerisk kompetence med andre kompetencer, fx kritisk tænkning og andre nøglekompetencer fra voksenuddannelse. Desuden identificerede projektet spændinger mellem kunstnernes egne diskurser og organisationernes diskurser, hvilket kan føre til identitetskonflikter, når man arbejder tværprofessionelt. Dette kan udfordre snarere end tilskynde læringen af en ny professionel kunstnerisk praksis i uddannelsessammenhænge.

For at undgå sådanne identitetskonflikter understreger ArtsEqual-projektteamet, at det er yderst vigtigt at gøre kunststuderende opmærksomme på den historiske og kulturelle specificitet af de diskurser, der ligger til grund for kunstneriske praksisser, samt på den hybride kunstners rolle i nutidige kontekster, der er ekstremt mangearteret og i hastig forandring. Hvilket gør det nødvendigt at diskutere forholdet mellem professionalisme i mere traditionel kunstnerisk praksis på den ene side og hybridkunstners ekspanderende professionalisme i nye tværprofessionelle områder på den anden side.

## At komme ind i et kollaborativt "flow"

At arbejde kollaborativt lyder som en lovende tilgang. Så hvordan kan vi finde den rigtige stemning og humør til det?

En vej ind er at komme ind i et *kollaborativt flow*. Udtrykket "flow" blev introduceret af Mihaly Csikszentmihalyi, som er en af nøgleaktørerne i positiv psykologi<sup>4</sup>. Ifølge Csikszentmihalyi kræver forekomsten af følelsen af flow klare målsætninger, fuld koncentration om aktiviteten, følelsen af kontrol over aktiviteten, harmonien mellem efterspørgsel/krav og evner/færdigheder, der rækker ud over angst, kedsomhed eller tilsyneladende ubesværelighed ift. aktiviteten. Han kaldte denne særlige oplevelse "flow", fordi mange mennesker, da de blev interviewet, beskrev fornemmelsen af at blive båret med af strømmen i en flod.

Ifølge Csikszentmihalyi er der otte nøglefaktorer, der bidrager til flowtilstanden:

- Klar målsætning og øjeblikkelig feedback
- Intens, fokuseret koncentration på en specifik opgave
- Balance mellem færdigheder og krav
- Følelsen af personlig kontrol og handlefrihed overfor opgaven
- Fralæggelse af reflekterende ego-bevidsthed
- Forvrængning og/eller ændret opfattelse af tid
- Fordybelse i handling og af bevidsthed
- Autotelisk oplevelse (dvs. flowtilstanden er i sig selv givende)

Overført til kollaborativ læring og arbejdsmiljøer er de primære nøglefaktorer for at komme ind i et kollaborativt "flow":

---

<sup>4</sup> Se Csikszentmihalyi, Mihaly (1996)

- Klare fælles mål og øjeblikkelig feedback mellem gruppemedlemmerne
- Fokuseret koncentration fra hvert gruppemedlem på de konkrete opgaver
- Balance mellem alle aktørers kompetencer, færdigheder og krav hertil
- Følelse af kontrol og indflydelse på opgaven blandt gruppemedlemmer
- Dannelse af en reflekterende "vi"-bevidsthed
- Forvrængning eller ændret følelse af tid mellem gruppemedlemmer
- Uddybning af og fordybning i kollaborative handlinger og bevidsthed
- Autotelisk oplevelse

## 2: Metoder til kollaborativ læring og arbejde

Aktiv kollaboration finder sted, når alle interessenter samler de strukturer, processer og færdigheder, der er nødvendige for at opnå et højere niveau af kollaboration; strategisk såvel som operationelt, og kulturelt såvel som interpersonelt. Men hvordan kan vi opnå dette? Der findes flere tilgængelige metoder. Nogle af de mest lovende tilgange præsenteres nedenfor.

### Peer læring

Peer læring er en form for kollaborativ læring, der involverer deltagere, som arbejder i par eller små grupper for at diskutere koncepter eller finde løsninger på problemer i øjenhøjde, og derved uddanne og lære af hinanden. Peer læring bryder med gamle læringsbilleder. Hver deltager opfordres i stedet til at engagere sig og skifte mellem at påtage sig rollen som videns-leverandør og træde tilbage i rollen som den lærende.

Peer læring fungerer kun, når deltagerne føler sig trygge nok til at dele deres tanker, erfaringer og spørgsmål. De skal være åbne og empatiske nok til at acceptere konstruktive input og have modet til at give ærlig feedback. Peer læring drives ved, at alle deltagere er engagerede og bærer ansvaret for den fælles lærings succes. Gruppeinteraktion er et kerneelement i peer læring.

En fordel ved peer læring er, at den ikke er bundet til nogen specifik læringsmetode. I stedet træder en blanding af formelle og uformelle begivenheder, skyggejob, mentorordninger og coaching eller selvstyret læring med diskussion af resultaterne i gruppen frem, hvilket har vist sig være effektive læringstilgange.

### Design tænkning

Design tænkning er en afprøvet metode til praktisk og kreativ problemløsning med det formål at producere et konstruktivt resultat for fremtiden. Målet med denne

personcentrerede tilgang er at opdage og forstå reelle behov, smerter og grænser. Processen involverer metoder, der aktiverer empati mellem mennesker. Trinene i processen søger at gå en balance mellem analytisk og kreativ tænkning.

Design tænkning er brugbar når:

- man har et problem/en udfordring der skal håndteres
- man mangler information
- man er klar til at slippe sine forudindtagede antagelser

Design tænknings-processen kan opdeles i seks trin<sup>5</sup>. De første tre faser (forståelse, observation og syntetisering) former det rum, hvor et problem identificeres og analyseres. De følgende tre faser (idéudvikling, konkret omsætning af idéer og testning) kan opsummeres som løsningsrummet, hvor idéer genereres, bygges og testes. Design tænknings-processen er iterativ, hvilket betyder, at det ikke blot er muligt at hoppe frem og tilbage i processen, men faktisk opmuntres dette.

Fordelene ved Design tænkning er, at processen bygger på tværfaglige grupper, hvilket fører til bæredygtige og realistiske løsninger for slutbrugerne (i dette tilfælde elever der drager fordel af kollaboration mellem kunst/kultur arbejde og undervisere). På den anden side må det konstateres, at Design tænkning kræver en del forberedelsestid og facilitatorer, der faciliterer processen.

---

<sup>5</sup> En komplet introduktion til Design Thinking i (voksen) læringsprocesser og en praktisk workshopguide (på seks forskellige sprog) kan findes på: [d-learning.vnb.de](http://d-learning.vnb.de)



Scener fra en Design tæknings workshop (Billede © VNB)

## Flipped læring

Flipped læring eller omvendt læring er en elevcentreret tilgang, der bygger på elevernes tidligere erfaringer, interesser og baggrunde. Flipped læring har til formål at skabe mere plads til interaktiv kollaboration mellem underviser og elever og at flytte de klassiske forklaringsfaser – tavle undervisning i klasseværelser – til selvstudium (Kim et al. 2014).

Centralt for Flipped læring er overvejelserne omkring betydningen af det øgede antal digitale medier, der er tilgængelige for alle, og hvordan den tilgængelighed kan benyttes i læringsammenhænge. Tanken er, at den grundlæggende læring, der tidligere fandt sted i klasseværelserne, kan finde sted på de digitale medier som forberedelse til klassesetimerne, og at det fælles læringsrum i stedet bruges til aktiv udveksling, diskussion eller praktiske øvelser. Baseret på selvstyret læring kræver flipped læring en betydelig mængde af selvdisciplin såvel som et forudbestemt sæt af emner.

En fordel ved flipped læring er, at deltagerne kan arbejde sig igennem indholdet i deres eget tempo. Audiovisuelle materialer kan for eksempel ses eller lyttes til så ofte som det ønskes. Eleverne opfordres også til at undersøge videre, hvis noget ikke er klart for dem. På den anden side kan mindre engagement hos deltagerne føre til, at kun dele af gruppen foretager forberedelsen, hvilket medfører en situation, hvor vidensniveauet forud for den gensidige læringsfase er ekstremt forskelligt.

## Open Space

Open Space skaber en metodisk ramme, hvor flere mennesker kan samarbejde om det pågældende tema på en selvorganiseret måde. Open Space-metoden, der blev udviklet af Harrison Owen i midten af firserne, er primært en metode til at strukturere konferencer, der egner sig til grupper på omkring 20 til 2000 deltagere<sup>6</sup>.

Open Space er karakteriseret af åbenhed i forhold til indhold:

- Deltagerne introducerer deres egne emner in plenum og danner en arbejdsgruppe for hvert emne
- Mulige projekter udvikles i disse arbejdsgrupper
- Resultaterne samles til sidst

Der er ingen foruddefinerede individuelle emner. Alle kan fremlægge et tema/emne, som ligger deres hjerte særligt nært. Metoden, hvis den udføres korrekt, muliggør bred deltagelse i en ånd af optimisme. Dette genererer gensidig forståelse og energi til implementering af de fælles udviklede idéer. Afhængigt af den generelle målsætning kan et Open Space-arrangement afsluttes med en handlingsplan, hvor deltagerne er enige om at implementere idéer fra arbejdsgrupperne.

---

<sup>6</sup> En flersproget forklaring og guide til Open Space Technology kan findes på: <https://openspaceworld.org/wp2/>



### Open Space Regler:

- *Whoever comes are the right people*
- *Whenever it starts is the right time*
- *Whatever happens is the only thing that can happen*
- *When it is over it is over*

## Barcamp

En Barcamp har ligheder Open Space. Det er en form for facilitering af større grupper, men mere løst organiseret i foredrag og diskussionsrunder, som koordineres af deltagerne selv. Alle deltagere inviteres til at holde eller arrangere et foredrag.

Barcamps kan også organiseres online ved at bruge værktøjer til at samarbejde på nettet. Men spontaniteten, som et af de afgørende kendetegn ved en barcamp, bliver så kun delvist imødekommet online.

En specifik form af barcamps i forbindelse med uddannelsesområdet er den såkaldte EduCamp. Det er et åbent conferenceformat, der hovedsageligt beskæftiger sig med mediepædagogiske problemstillinger, samt undervisnings- og læringsformer generelt. Ligesom med barcampen udvikles tidsplan og indhold af deltagerne selv under konferencen, selvom dette princip om en stort set selvorganiserende og fri "deltagelseskonference" på EduCampen dog suppleres med etablerede konferencemetoder såsom paneldiskussioner og Open Space.

## 3: Værktøjer til at lære og arbejde kollaborativt online

I de senere år er antallet af onlineværktøjer, der egner sig til kollaborativt arbejde, nærmest eksploderet. Her findes et mindre udvalg af værktøjer, der har vist sig at være gode i praksis. De kan bruges til at diskutere og brainstorme, redigere tekster og andre filer, administrere projekter eller lære sammen virtuelt:

## **Padlet**

Padlet er software, der skaber en digital opslagstavle, hvor tekst, billeder, videoer, links, stemmeoptagelser, skærmoptagelser og tegninger kan gemmes, hvilket muliggør kollaborativt arbejde. Padlet er tilgængelig på mere end 40 sprog verden over.

<https://padlet.com/>

## **Etherpad**

Etherpad er en webbaseret editor til kollaborativt arbejde i et tekstdokument i realtid. Med Etherpad kan flere personer redigere dokumentet på samme tid, og alle ændringer er umiddelbart synlige for alle deltagere. De ændringer der foretages af de forskellige redaktører kan differentieres efter farve. En anden praktisk funktion er muligheden for at chatte i redigeringsvinduet, mens man redigerer tekst.

<https://etherpad.org/>

## **Google Drive**

Google Drev er en fil hosting-tjeneste leveret af Google LLC. Det giver brugerne mulighed for at gemme dokumenter i skyen, dele filer og redigere dokumenter sammen. Google Drev inkluderer en kontorsoftwarepakke, der muliggør fælles redigering af dokumenter, regneark, præsentationer, grafik, formularer og mere. Filer, der deles offentligt på Google Drev, kan søges ved hjælp af internetsøgemaskiner.

<https://drive.google.com/>

## **Miro**

Miro er en online tavle, som flere personer kan samarbejde om. Tekster, grafik, noter, eksisterende Google Docs og videoer kan tilføjes eller indlejres i grænsefladen og individuelt redigeres eller kommenteres. Værktøjet tilbyder også templates med allerede udfyldte tavleskabeloner, fx til brainstorming eller feedbackscenarier. Det giver brugerne mulighed for at præsentere idéer og samarbejde både asynkront og i realtid. Online-tavlen kan også bruges til at brainstorme idéer, facilitere møder eller afholde agile workshops og undervisning.

<https://miro.com/index/>



## Google Jamboard

Google Jamboard er en interaktiv tavle designet til kollaborativt arbejde i teams. Det enkle værktøj er indlejret i Google Drev og blev oprindeligt designet til Googles sky-hardware whiteboard, men kan bruges uafhængigt på personlige computere og mobile enheder. Ligesom Miro giver det brugere mulighed for at arbejde kollaborativt både asynkront og i realtid. Det kan nemt bruges samtidig med onlinemøder.

<https://jamboard.google.com/>

## Moodle

Moodle er et gratis kursusstyringssystem og en læringsplatform. Softwaren giver mulighed for at understøtte kooperative og kollaborative undervisnings- og læringsmetoder. Moodle tilbyder virtuelle kursuslokaler, hvori der kan findes arbejdsmaterialer og læringsaktiviteter.

Udover andre kommunikationsmoduler som chat, forum og beskedsystemet Messenger, indeholder Moodle også en wiki-funktion, der muliggør kollaborativt arbejde med tekster. I denne henseende er Moodle også en platform, der muliggør kollaborativ læring.

<https://moodle.org/>



Ud af komfort zonen (© Billede: artwork)

## 4: Kollaborativ læring og arbejde – udveksling af erfaringer

I sommeren/efteråret 2021 mødtes artwork projektets partnerorganisationer med lokale kunstnere og undervisere i diskussionsforummer for at indsamle information om deres erfaringer med kollaborativ læring og arbejde. Resultaterne giver et samlet billede af hele feltet, og hvordan man kan lære og arbejde sammen til gavn for unge og voksne elever.

### At løfte og føre bevidsthed henimod tværgående kollaboration

Bevidsthedsproces blandt kunstnere såvel som blandt lærere, pædagoger og socialrådgivere:

*"Det handler også om afstand mellem de forskellige faggrupper. Det handler om at kunne formidle til kollegerne i min socialpædagogiske verden, hvorfor det er vigtigt at bruge kunst og samarbejde med kunstnere, der på et dybere plan kan styrke vores unge borgeres relationer til sig selv og omverdenen plus deres gensidige ansvar i et bæredygtigt samfund. Det er vigtigt at håndtere denne centrale argumentation..."*

### Proces-orienteret vs. mål-orienteret: At skabe gensidige fælles aktiviteter

*"I processen dukkede noget virkelig smukt op, og vi forsøgte stadig at presse det ind i denne struktur, som vi havde fundet på på forhånd. [...] Jeg var meget utilfreds med resultatet [...] feedbacken fra deltagerne matchede også dette. De var heller ikke så glade og kunne ikke rigtig se sig selv i produktet."*

Kunstneriske processer har brug for en ramme og struktur, der er åben overfor uforudsigelige begivenheder, spontanitet, plotdrejninger og tilfældigheder. Der opstår vanskeligheder, hvis der er for lidt tid til procesorienteret arbejde, eller hvis målet flytter sig fra deltagerne. Hele processen betragtes som essentiel for læringsoplevelserne. Præsentationen af produktet og reaktionerne herpå, bekræftelsen og påskønnelsen af eget arbejde, feedbacken fra et publikum gør ikke kun deltagerne synlige – får dem til at skinne – men bidrager også til at styrke self-efficacy (en persons tro på egen evne til at organisere og udføre de handlinger, som er nødvendige for at mestre fremtidige adfærdsændring). Herudover ses det dog også som en del af refleksionen over oplevelsen eller over det lærte.

## Kunst som nøgle til at lære at føle og identificere følelser

*"Mange har aldrig været i kontakt med deres følelser og har et stort behov for at mærke dem og tale om dem. Fx ved de ikke, hvorfor de er vrede og skal lære at identificere og forstå deres følelser... Men det kan være svært for dem, da de aldrig har lært det, og det skal ofte ske indirekte gennem andre aktiviteter. Det samme gælder for at identificere deres egne behov..."*

Flertallet af de kunstnere, der deltog i en gruppediskussion i Danmark, oplyste, at de allerede havde flere erfaringer med at arbejde inden for et pædagogisk og/eller socialfagligt felt. De var således allerede bekendt med de tanker og perspektiver, der knytter sig til grundtanken i artwork projektet om at "sammensmelte" både konceptuelle og praktiske kollaborative arbejdsstilgange og metoder på tværs af professionernes kunstneriske, kreative, pædagogiske og sociale områder. Det gælder især i forhold til arbejdet med udsatte målgrupper af unge og voksne.

Informanterne peger på to centrale udfordringer for målgruppen af udsatte unge og voksne; at identificere følelser og at identificere behov. Der skal skabes et trygt rum omkring målgruppen, hvor de gradvist tør være i kontakt med deres følelser og ydermere tør være tillidsfuld i en deleproces. Fælles samtaler, deling og feedback kan foregå over noget tid, hvor der følges op løbende og det delte tages seriøst gennem en række udtryk, der overskrider fagområder. Fx skrevne nøgleord på en tavle, fremstilling af plakater, kollager og tegninger, bevægelse, dans, kropslig udtryk, poesi, dramatisering mm.

### At skabe nye former for kollaboration i et "tredje rum"

*"Jeg leverede installationer på forskellige skoler. Eleverne var generelt meget åbne overfor denne fornyelse. Lærerne var derimod mere forbeholdne: Hvor er vores ejerskab! Faktisk var de med til at komplicere processen. Min erfaring er, at det normalt er de etablerede institutionelle rammer, der er udfordringen..."*

Nogle informanter oplyste, at det ville være nødvendigt at skabe nye uddannelsesplaner og planer indenfor de forskellige professioner. Det skal være læreplaner og uddannelsesplaner, der systematisk integrerer kunstneriske og kreative metoder i professionsuddannelserne og gennem konkrete læringsmål og undervisningsvejledninger giver konkrete eksempler på, hvordan kunstneriske/kreative tilgange og metoder kan indarbejdes i de professionelle læreprocesser. Fx rettet til fremtidige lærere, pædagoger og socialrådgivere.

I de blandede grupper, hvor forskellige fagfolk arbejder sammen, er det muligt at afprøve nye teknikker eller metoder, som man ikke kendte, eller som man endnu ikke havde adgang til. I et kollektivt fællesskab er det nemmere at eksperimentere

med nye ting, fordi det nye er meget håndgribeligt og tæt på, hvilket giver lettere adgang til nye teknikker eller oplevelser.

## Underviseres rolle og socialpædagogikken

*"Der skal være et mellemed mellem brugerne på den ene side – de unge – og kunstnerne på den anden side. Det ville være de socialpædagogiske fagpersoner. Derfor er vi nødt til at udvikle og gennemføre tværgående udviklingsværksteder for kunstnere, pædagoger og socialrådgivere, hvor de i fællesskab udvikler yderligere kombinationer af faglige tilgange og metoder til at styrke den relationelle læringsproces blandt unge borgere og dermed skabe et tredje fællesskab..."*

Kunst- og kulturudøvere bringer individuelle og dermed enestående æstetiske niveauer af perception til det fælles arbejde med eleverne og støtter dem derved og giver dem anerkendelse. I pædagogiske sammenhænge skelnes der mellem undervisning i "teknik" og didaktiske elementer på den ene side og en "attitude" vedrørende lærernes og elevernes individuelle personligheder på den anden side.

*"Som lærer og gruppeleder har jeg selvfølgelig mine egne mål i processen, og jeg er glad, hvis jeg ser, at de praksisser, jeg bruger, hjælper deltagerne til at opnå disse forståelser eller emotionelle følelser, som jeg forventer, at de oplever – såsom større afspænding, selvtillid, bedre forbindelser til kollegaer, øget åbenhed og parathed til at dele deres problemer med deres kollegaer."*

I forhold til kunstnerisk-pædagogisk handling kan "attitude" forstås som en åben balanceringsproces af egne og andres opfattelser, som altid er orienteret mod den respektive situation, og hvor følelser naturligt og helt essentielt er involveret. Kunstpædagoger og socialpædagoger følger på den måde en forståelse af undervisning og læring, der udvikler sig ud fra indsigt i kompleksiteten samt de igangværende læringsprocesser, som kun i begrænset omfang kan styres. Elevernes subjektivitet og det relationelle potentiale mellem partnerne er centrale for den proces.

## Konklusioner:

- I samtalerne mellem kunstnere, kulturarbejdere og undervisere bliver kompleksiteten i de kunstneriske måder at arbejde på tydelig i alle deltageres sammenflettede læringsprocesser
- Kollaborative og deltagende processer opleves af deltagerne i gruppediskussionerne som berigende: På den ene side bliver kontakten til forskellige sociale miljøer mulig. På den anden side er det den kollektive kunstneriske aktivitet, der tillader nye oplevelser

- For at arbejde kollaborativt og i øjenhøjde med succes er fælles udvikling af uddannelsesprojekter mellem kunstnere og undervisere fra begyndelsen af et forløb en vigtig tilgang
- Det skal tages i betragtning, at kunstnerisk arbejde, kulturelt arbejde og pædagogisk arbejde generelt har forskellige mål, lige fra individuelle kunstneriske udtryk til fælles læringsudbytte. For at udvikle et vellykket samarbejde mellem kunst og uddannelse skal de forskellige parter således allerede i de første skridt blive enige om fælles mål
- Gennem kunstneriske performances og andre kunstneriske udtryk bliver det klart, at kunst er en bæredygtig måde at skabe opmærksomhed omkring betydningen af relationer. Det gælder både forholdet mellem mennesker og forholdet mellem mennesker, natur og klima
- Kunst i alle dens udtryk repræsenterer i praksis en alternativ pædagogisk vej til at øge bevidstheden om vitale samfundsspørgsmål, både på det personlige, sociale og samfundsmæssige plan

## 5: How to? Kollaboration mellem uddannelse / kunst / kultur

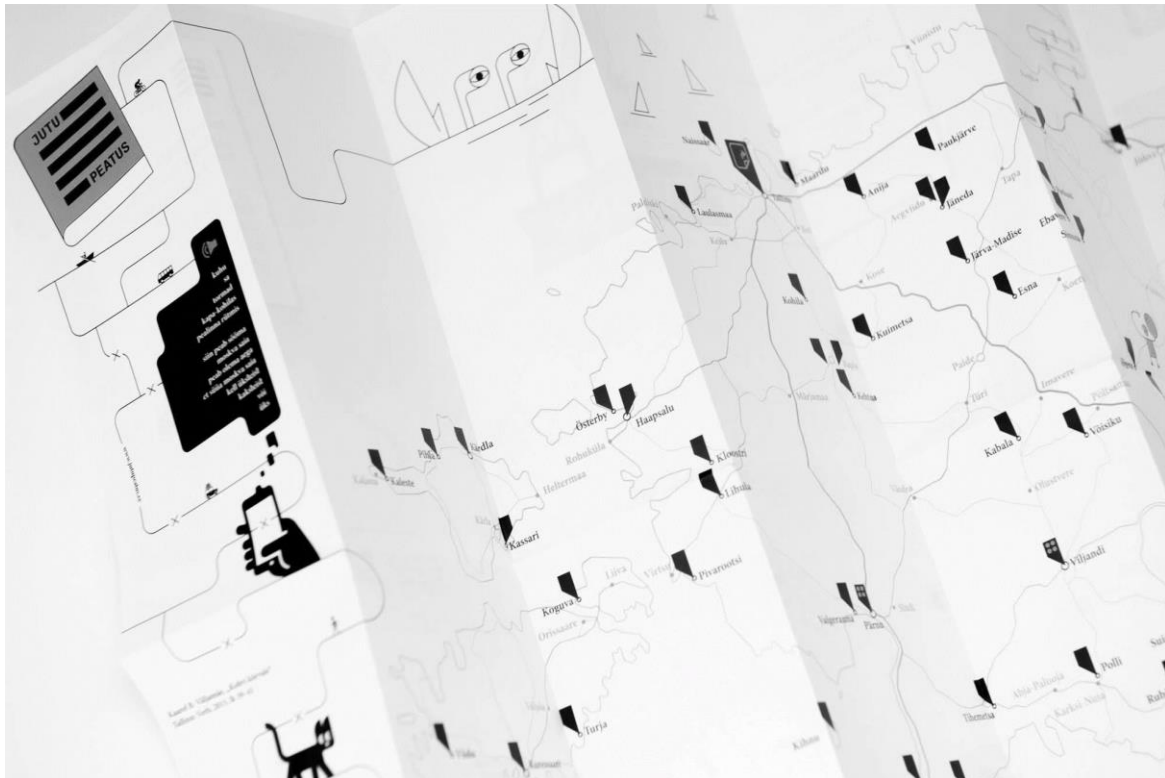
Aktiv kollaboration: Hvordan fungerer det i praksis? I det følgende findes tre eksempler fra artwork projektkonsortiet.

### **Estland: Chat Stops**

Chat Stop-projektet blev organiseret i 2017-2018. Det var relateret til fejringen af 100-året for Republikken Estland. Projektgruppen udvalgte 100 vigtige estiske litterære værker fra den estiske litteraturs historie, der var relateret til et sted - uanset om det litterære værk var inspireret af det sted, eller stedet havde inspireret forfattere.

Hvert Chat Stop havde en etiket, mærke eller plakat med en reference til et litterært værk relateret til det pågældende sted. Ved hjælp af QR-koder kunne alle straks begynde at læse en passage fra bogen på deres smartphone, lytte til et uddrag fra den valgte bog og finde andre lokationer for nærliggende Chat Stops. Alle kunne tage en

tur rundt nær deres hjemegn eller i hele Estland og studere steder relateret til estisk litteratur.



Chat Stop kort (Billede © Tartu Centre for Creative Industries)

Projektet henvendte sig til en bred vifte af målgrupper. De etiketter og plakater, der blev skabt under projektet, blev placeret hundredvis af steder over hele Estland, hvor de stadig kan ses i dag af alle forbipasserende. Hovedmålgrupperne var imidlertid lærere og skolebørn, der fik stillet særlige undervisningsprogrammer til rådighed via projektets hjemmeside. Her kunne børnene bl.a. lytte til uddrag fra estisk litteraturs topværker.

*"Jeg synes, at målet med projektet blev opnået, og ingen reelle forhindringer blev mødt... For mig var det et meget spændende og lærerigt projekt – først at gøre bibliotekarer opmærksomme på de mange værdifulde litterære værker og derefter videre til det bredere publikum. Dengang modtog jeg, og jeg modtager stadig, mange breve på min e-mailadresse. Folk er taknemmelige og glade. De sagde, at de blev følelsesmæssigt berørte, og projektet hjalp dem til at indse, hvor meget smuk poesi og litteratur vi har i Estland – især på deres hjemegne. Desuden var den samlede trafik på webstedet bemærkelsesværdig."*



1 ud af 100 Chat Stops (Billede © Tartu Centre for Creative Industries)

Projektet modtog flere priser. Ophavspersonerne til det visuelle design modtog en europæisk pris for design. Bibliotekarforeningen tildelte projektet den årlige pris som årets litterære projekt. Turistguider har inkluderet disse Chats Stops i deres egne bytursplan.

*"Processen med at finde stederne var også rigtig interessant. Vi inviterede lærere og lokale bibliotekarer til at arbejde sammen med os og foreslå forskellige steder. Vi forsøgte at finde spændende sætninger eller passager. For eksempel Runnels digt; Jorden skal fyldes med børn. Denne etiket blev placeret foran det gamle fødehospital, og to linjer fra forfatterens forskellige digte blev brugt: "Jorden skal fyldes med børn" og "Livet er temporalt".*

23

## Tyskland: Kultur og sprog Camps

At genorientere sig og ankomme til et nyt land – nogle gange med traumatiske oplevelser fra oprindelseslandet samt lange og ofte farlige flugt- eller migrationsruter – kræver en personlig nyvurdering. Sprog Camps som uformelle læringsmuligheder giver mulighed for at kombinere sprogundervisning med personlig refleksion og at bidrage til empowerment af teenagere og unge voksne gennem brug af forskellige medier og kunstneriske udtryksformer.

VNB har i mange år arrangeret kultur- og sprog camps for elever med migrations- eller flygtningebaggrund i skolernes ferier. For eksempel blev der i 2018 arrangeret en to-ugers ungdomslejr, hvor 20 unge mennesker med en migrations- eller flygtningehistorie mødtes under projekttitlen *"What's up? Democracy!"* i landsbyen

Barnstorf i Nord-Vest Tyskland. Tilbuddet gav unge i landdistrikterne mulighed for at udveksle idéer med hinanden, at lokalisere sig og udtrykke egne ønsker og krav.

Fokus for campen var demokratisk uddannelse. Væsentlige elementer af demokrati såsom medbestemmelse, at stemme, interesseforhandling og lignende blev omsat i praksis og dermed erfaret gennem oplevelser. Erfaringerne blev reflekteret i diskussioner. Fokus for indholdet kom fra de unge selv ud af deres erfaringer.

På forskellige workshops fik de mulighed for at lære og afprøve forskellige udtryksform for deres tanker og meninger, fx gennem kunst, musik eller en videoproduktion. De intervererede også i det offentlige rum gennem et journalistværksted og et graffitiværksted. Under graffitiværkstedet blev udsagn som "No War" sprayet på gaden med kalkmaling. I journalistværkstedet interviewede de unge forbipasserende i små grupper om emner som racisme, diskrimination, fred og retfærdighed.



Billede fra Kultur og Sprog Camp'en (© VNB)

Konklusionen efter lejren var positiv. I løbet af de to uger sprog camp'en varede udviklede der sig en god gruppestemning, og deltagerne fik mere selvtillid og følelsen af tryghed ved at udtrykke deres mening og repræsentere deres synspunkter.

Sprog camp'ene følger et konceptuelt princip: Teenagere og unge voksne skal have og bruge muligheden for at orientere sig efter *deres* utopier og drømme og udtrykke sig i nye, tværkulturelle livskontekster. Hovedopgaven for pædagogerne i sprog camp'ene er at tilbyde deltagerne mulighed for at beskæftige sig med en radikal ny begyndelse og en god ankomst som centralt tema.



De får muligheden for at udtrykke sig individuelt i skriftsprog og dialog, gennem mediebrug og -design, gennem maleri eller anden billedkunst, musik, kropssprog og performance, samt – helt essentielt – at arbejde på et fælles gruppeprodukt.



Deltagere fra Kultur og Sprog Camp'en (Billede © VNB)

Sprog Camp'ene tilbyder læringsprocesser, der afspejles i hverdagen, i livsverdens rum, i den kulturelle kontekst, i uddannelsesinstitutionen, i fritiden og i peer-gruppens kontekst. At skabe kultur og sprog muligheder indebærer ofte uformel, selvstyret og selvbestemt læring. Samlet set er dette i bedste forstand immersiv læring for og med teenagere og unge voksne.

Eksemplariske metoder er fx den udforskende ekskursion gennem fotografering og interviews, hvor tekst og lyd både har en dokumentarisk og konceptuel karakter. Forskning, dybdeskarphed ift. foto, at finde ord, interviewstrategi, ekskursioner og bevægelse er vigtige elementer i teenagernes og de unge voksnes arbejdsproces. I kraft af den måde interviewene gennemføres på, eller hvordan struktur kommer til udtryk i optagelser og billeder samt den senere præsentation af resultaterne, åbenbares skæringspunkter mellem det private og det offentlige, det fremmede og det velkendte samt miljøet og naturen.

Forbindelsen mellem talesprog og ekspressivt sprog muliggør kreative former for "kodeskift": Et fænomen, der bevidst opmuntres i vores kultur og sprog camps, og

som også fører til videreudvikling af egen flersprogethed med de tilhørende krav, der kan være i forskelligartede kommunikationssituationer.

Ovennævnte metoder viser, at holistisk promovning af flersprogethed, som det praktiseres i sprog camp'ene, ikke kun refererer til standardiserede læringsprocedurer.



Invitation til en ungdoms camp i efteråret 2020 (Billede © VNB)

*"Her [i sprog camp'en red.] blev kunst brugt til empowerment, og ikke primært til bedre læringsresultater. Det er noget, ikke enhver kunstner er i stand til at gøre. Du skal kunne arbejde med relationer mellem unge voksne. Det er ikke nok at være god i dit fag, fx som billedkunstner. Underviserne skal ligeledes have en tilgang til kunst og kreativitet i kollaboration med kunstnere. I bør udvikle konceptet sammen i et team, ikke blot engagere en kunstner til projektet."*

## Østrig: LERNKUNST (læringskunst)



### LERNKUNST

- \_\_\_\_\_ er læring i kunstnerisk kreative processer
- \_\_\_\_\_ åbner rum til møde og dialog
- \_\_\_\_\_ udvider horisonter og ændrer perspektiver
- \_\_\_\_\_ udvikler strategier for tværkulturel uddannelse
- \_\_\_\_\_ gør social deltagelse konkret og håndgribelig
- \_\_\_\_\_ styrker ens egen handleevne

Som led i programmet LERNKUNST ("kunsten at lære") skulle kunstnere og undervisere fra KUNSTLABOR Graz engagere sig i spørgsmålet om sammenhængen mellem kunstneriske og pædagogiske processer.

Kunstneriske, kreative processer tager udgangspunkt i deltageres individuelle miljøer, de giver utallige muligheder for at facilitere afslappede læringsprocesser, de udfordre mennesker til at handle, de inviterer til at tage stilling, de giver mulighed for at påtage sig og afprøve andre perspektiver og de sætter deltagerne i stand til at

formulere og diskutere deres egne spørgsmål igennem hidtil ukendte arbejdsprocesser. De er sjove, fostrer nysgerrighed og øger motivation.

LERNKUNST anvender samtidskunstens arbejdsstrategier til at researche, visualisere perception samt oplevelse, og til at udvikle kollaborative arbejdsprocesser baseret på deltagelse. Det indebærer bl.a. skabelse af historier, plads til åben fantasi, arbejde med kollager og mash-ups, multimedieinstallationer, fotografi, lydbilleder, teaterstykker og stop-motion-film.

Præsentationen af de kunstneriske resultater foran et publikum spiller en afgørende rolle i denne proces, da det fremmer synlighed, anerkendelse og feedback. Ligeledes er refleksion over forandringer, erfaringer og nye måder at handle også afgørende for forløbets succes.

LERNKUNST har indtil nu realiseret adskillige kunstneriske projekter og udgivet sine metoder som en såkaldt Methodenbox (box med metoder).

Film LERNKUNST: <https://www.youtube.com/watch?v=xbrQjEMa-Sk&t=3s>

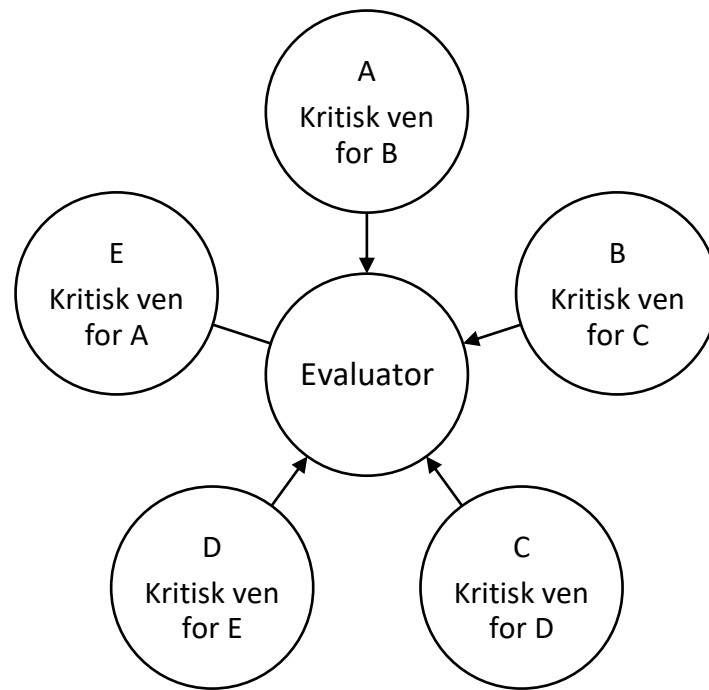
## 6: Evaluering af kollaborative lærings- og arbejdsprocesser

Under og efter kollaborative lærings- og arbejdsprocesser er der behov for at analysere gruppeinteraktionen i relation til mål og ønskede resultater. Følgende tilgange fra artwork-partnerorganisationernes praksis kan hjælpe med at forstå og analysere kollaborative arbejdsprocesser, identificere god praksis såvel som svagheder og forbedre fremtidige aktiviteter.

### Cirkle af kritiske venner

Cirklen af kritiske venner ("Circle of Critical Friends") er en gennemprøvet metode, der i en forenklet version kan bruges til løbende at reflektere over et projekts udvikling. Den blev oprindeligt udviklet til kollegial dialog i skoler og på universiteter.

Metoden er baseret på identifikation og udvælgelse af en kritisk ven for hvert gruppemedlem, der igen fungerer som en kritisk ven for et andet gruppemedlem. Evaluatoren (dette kan være en der vælges fra en gruppe) kan byde ind med nøglespørgsmål i løbet af projektets arbejde.



Cirklen af kritiske venner (VBN's egen figur)

Gruppens medlemmer kommer med svar og reaktioner og videregiver disse til deres kritiske ven, som derefter giver feedback. Udfaldet samles og returneres til evaluatoren og analyseres, så eventuelle højdepunkter eller problemer effektivt kan identificeres og om nødvendigt adresseres.

Denne feedback/feed forward-metode er fortrinsvis velegnet til grupper op til 10 personer. Ved flere deltagere kan mængden af indsamlet information fra cirklen kræve en mere udførlig procedure.

### Æstetisk Dagbog

Den æstetiske dagbog er en metode, der især henvender sig til kunstnere, der arbejder i kreative processer hvor kommunikation og formidling mellem forskellige grupper er central. Fx grupper af unge voksne, marginaliserede eller udsatte grupper.

Metoden kan bruges til at igangsætte og rammesætte processerne, til at designe miljøer, hvor deltagerne kan udvikle deres idéer og kompetencer og reflektere over gjorte erfaringer. Forskellige metodiske tilgange (fx. aktionsforskning) anvendes til dette formål.

En detaljeret beskrivelse af den æstetiske dagbogsmetode er udgivet separat af artwork-projektet og kan findes på Moodle.



Fra Æstetisk Dagbog-workshops forløb i Tartu/Estland (Billede © VNB)

## Referencer

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) e.V. (2016): Perspektive Künste - Arbeitsfeld Kulturelle Bildung. Texte, Materialien, Methoden für Kulturschaffende. Available online: <https://kompetenzkurs.de/publikation.html> (as at: 12 April 2022)

Chi, Michelene T. H. / Wylie, R (2014): The ICAP Framework. Linking Cognitive Engagement to Active Learning Outcomes. *Educational Psychologist*, 49:4, 219-243, DOI: 10.1080/00461520.2014.965823

Csikszentmihalyi, Mihaly (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial. ISBN 0060928204

EPALE Ressourcen Kit Kunst, Kultur, Kreativität. EPALÉ Deutschland 2021. Available online: <https://epale.ec.europa.eu/de/blog/epale-deutschland-ressourcen-kits> (as at: 12 April 2022)

Harasim, L.; Hiltz, S.R.; Teles, L.; Turoff, M. (1995): *Learning Networks. A field guide to teaching and learning online*. Cambridge

Kim, M.K. et al. (2014): The experience of three flipped classrooms in an urban university: an exploration of design principles. *Internet and Higher Education*, 22: 37–50.

Lehikoinen, K (2018): Learning Creativity at Schools: A Vision for the Future. Available online: <https://blogit.uniarts.fi/kirjoitus/learning-creativity-at-schools-a-vision-for-the-future/> (as at: 05 April 2022)

Lehikoinen, K et. al. (2021): Conflicting professional identities for artists in transprofessional contexts. Insights from a pilot programme initiating artistic interventions in organisations. Available online: <https://www.academia.edu/49232207> (As at: 31 March 2022)

Mezirow, J. (2012): "Learning to Think Like an Adult: Core Concepts of Transformation Theory" In: Taylor, Edward W.; Cranton, Patricia: "The Handbook of Transformative Learning. Theory, Research and Practice." Jossey-Bass, San Francisco: 73–95.

Owen, H.H. (1993): Open Space Technology. A User's Guide. Available online: <https://elementaleducation.com/wp-content/uploads/temp/OpenSpaceTechnology--UsersGuide.pdf> (As at: 05 April 2022)

Schwabe, G; Valerius, M. (2001). Grundlagen des kollaborativen Lernens mit neuen Medien. WISU - das Wirtschaftsstudium, 30(10): 1360-1368.

Whitchurch, C. (2008): Shifting identities and Blurring Boundaries: The Emergence of Third Space Professionals in UK Higher Education. In: Higher Education Quarterly, vol. 62, No. 4: 377-396.

## Projektpartnerskab og disclaimer

# artwork

Artwork er et transnationalt partnerskabs projekt finansieret under Erasmus+ programmet (samarbejdspartnerskaber inden for voksenuddannelse 2021-2023). Hovedformålet med projektet er at facilitere kunstneres vej til at arbejde i voksen-, videre- og efteruddannelse ved at kvalificere deres pædagogiske kompetencer. Partnerkonsortiet består af fem organisationer fra forskellige europæiske lande:

- Østrig: UniT GmbH (Lead partner / [www.uni-t.org](http://www.uni-t.org))
- Tyskland: Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. ([www.vnb.de](http://www.vnb.de))
- Estland: Tartu Centre for Creative Industries ([www.lmk.ee](http://www.lmk.ee))
- Finland: Uniarts ([www.uniarts.fi](http://www.uniarts.fi))
- Danmark: mhtconsult Aps ([www.mhtconsult.dk](http://www.mhtconsult.dk))



Verein Niedersächsischer  
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



Projekt er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation afspejler kun forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for enhver brug, der kan gøres af oplysningerne deri.



*This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.*