



**DRDi**

**Design og kreative tænkning udvikling  
værktøjssæt**

**METODOLOGI**



Agency for International  
Programs for Youth  
Republic of Latvia



Co-funded by  
the European Union

## ANSVARSKRIVELSE

Projektet "Design og kreative tænkning udvikling værktøjssæt" er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionens "Erasmus+: Youth in Action", der administreres i Letland af Agenturet for Internationale Ungdomsprogrammer. Denne publikation gengiver kun forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for den brug, der måtte blive gjort af oplysningerne deri.

© DCTDf Design & Creative Thinking Development Toolkit 2023, Latvian Design Centre

ERASMUS+ strategisk partnerskab projekt led af Latvian Design Centre i samarbejde med Baltic Regional Fund (Letland), Estonian Design Centre (Estland), AGERHOLM FLOK (Danmark).



LATVIAN  
DESIGN  
CENTRE

EESTI DISAINI — ESTONIAN  
KESKUS — DESIGN  
CENTRE



Baltic  
Regional  
Fund

FLOK

## ANERKENDELSE

Det metodologiske materiale er det tredje af fire intellektuelle resultater af det strategiske partnerskabsprojekt "Design og kreativ tænkning udvikling værktøjssæt" inden for rammerne af EU Erasmus + programmet. Projektet gennemføres af fire partnere fra tre lande: Latvian Design Centre (Letland), Baltic Regional Foundation (Letland), Estonian Design Center (Estland) og Agerholm FLOK (Danmark). Nøglepersonerne i de samarbejdsorganisationer, der var involveret i implementeringen af det, var (i navnet rækkefølge pr. partner): Dita Danosa, Kirstīne Kutuzova, Ginta Salmiņa, Elīna Grāvelsiņa, Aive Karing, Annemai Magi, Kenneth Agerholm og Dinija Danosa.

Særlig påskønnelse gives til de mere end hundrede ungdomsarbejderne, ungdomsspecialister, karrierespecialister og undervisere, der har indvilliget i at deltage i de forskellige aktiviteter ved at give værdifuld feedback, udveksle erfaringer, evaluere eksisterende metoder og forestå ideer til forberedelse.

# INDHOLDSFORTEGNELSE

<b>Overblik. Erasmus+ Project “Design og kreativ tænkning udvikling værktøjssæt”</b>	<b>3</b>
<b>PART 1</b>	<b>5</b>
<b>Overblik. Kreativitet som vigtig færdighed i det 21. århundrede og dens udvikling</b>	
1. Kreativ tænkning og kreativitet	6
1.1. Kombinations kreativitet	7
1.2. Stor “C” og lille “c” eller 4C's model af kreativitet	7
1.3. Divergent tænkning og kreativitet	8
1.4. Væksttænkegang og kreativitet	8
1.5. Indre motivation og kreativitet	9
2. Kreativitet i ungdomsårene	9
3. Design tænkning	10
4. Unge her og nu	12
5. Unges trivsel	13
<b>PART 2</b>	
<b>Overblik. Gør dig klar til den udviklede model</b>	<b>16</b>
1. Zonen uden fordomme	16
2. Læring og ikke-formel tilgang	19
3. Lærernes og facilitatorernes rolle	22
<b>PART 3</b>	
<b>Overblik. Den udviklet model</b>	<b>24</b>
1. Mulige scenarier for brugen af værktøjssættet	26
2. Opfølgning og yderlig støtte til unge	28
3. Nyttige ressourcer og andet støttemateriale	30
<b>Litteraturliste</b>	<b>31</b>

# Overblik. Projektet “Design og kreativ tænkning udvikling værktøjskasse”

Formålet med projektet er at styrke betydningen af design og kreativ tænkning blandt unge til at øge deres selvværd, indre motivation og facilitere deres fremtidige beskæftigelse.

Projektet er centreret omkring den viden, unge modtager gennem grundskoleuddannelse om deres mulige uddannelses- og karrierevalg, og hvordan uformel uddannelse kan hjælpe med at sætte visse værktøjer i brug for at facilitere unge i deres beslutningstagningproces, og hvordan kan tomrum mellem de kompetencer og færdigheder, der kræves af arbejdsmarkedet og faktisk viden modtaget ifølge skolens læseplaner udfyldes ved at implementere et specifikt sæt værktøjer til at udvikle kreative- og designtænkning færdigheder.

Uddannelsessystemerne har været domineret af en fast tankegang, hvad kunne resultere, at unge har lav indre motivation, tillid til sig selv og sine færdigheder, hvilket fører til fremkomsten af kategorier såsom unge, der ikke er i beskæftigelse eller under uddannelse (NEET). Ofte er denne status ikke et frivilligt valg, unge påvirkes af forskellige risikofaktorer, herunder migration, økonomisk usikkerhed, social og territorial udstødelse, familiefaktorer og m.m.

Det kom frem ved en rundspørge i projektets forberedende fase blandt uddannelsesfagfolk og fagfolk, der arbejder med unge i NGO-sektoren, at der mangler et solidt værktøj rettet mod unge i alderen 13-16 år, der ville være baseret på krav og aktuelle tendenser på arbejdsmarkedet, som kan afspejles inden for unges trivsel. Metoder, der anvendes i skoler eller fritidsinstitutioner, kan være velskrevne, men forældede, hvilket resulterer i små eller ingen fremskridt og påvirker unges motivation, selvværd osv.

## PROJEKTETS MÅL:

1. At fremme udviklingen af kreativ tænkning i den unges aldersgruppe ved hjælp af alderssvarende udviklingsværktøjer til designtænkning.
2. At fremme interessen og bevidstheden hos uformelle uddannelses specialister og andre fagfolk på området om detaljerne og betydningen af kreativ tænkning ved at levere metodologisk materiale til yderligere selvstændigt arbejde med unge.
3. At fremme udveksling af erfaringer og meninger mellem projektets strategiske partnere og sikre læringsmobilitetsaktiviteter under projektgennemførelsen.
4. At fremme et sæt forebyggende foranstaltninger for at reducere statistiske tal i NEET-gruppen.

## **PROJEKTETS PRIMÆRE MÅLGRUPPE**

Unge i alderen 13-16 år, i de sidste klasser i grundskolen (ISCED 2; oftest 7., 8. og 9. klasse). I denne alder lærer unge at tænke i abstrakte kategorier, at træffe beslutninger ved at evaluere forskellige perspektiver, at kontrollere og passe på forskellige impulser, at analysere multiple chance og en kausalitet.

# PART 1

## Overblik. Kreativitet som vigtig færdighed i det 21. århundrede og dens udvikling

"21. århundredes færdigheder" - har denne ordkombination allerede slået sig ned i dit ordforråd? Dette koncept siges at blive vigtigt for alle, der ønsker at trives både i private og professionelle miljøer. Igennem forberedelses- og forskningsfasen af projektet "Design og kreativ tænkning udvikling værktøjskasse" analyserede vi de relevante dokumenter, der fastlægger rammerne for nuværende og kommende generationers arbejdsliv.

Den internationale arbejdsorganisations ILO globale Kommission for Fremtidens Arbejde har udtalt, at "nutidens færdigheder ikke vil matche fremtidens job, og nyerehvervede færdigheder vil hurtigt blive forældede". OECD's dokument Future of Work and Skills (2017) starter med en omtale af tre igangværende tendenser, der påvirker arbejdets art, dets kvalitet og kvantitet og arbejdsstyrkens præstationer: globalisering, teknologiske fremskridt, demografiske og klimændringer. Blandt utallige forskellige udfordringer, som menneskeheden står over for: f.eks. nye arbejdspladser, der skal oprettes, og arbejdsløshedsproblemer, der skal løses i mellemtiden, fattigdom, lønforskelle, arbejdsvilkår, tid og etiske spørgsmål, kræver en personcentreret tilgang med fokus på at lette de transformative evner og øge behovet for livslang læring.

Det er nødvendigt at afhjælpe "eksisterende og forventede kvalifikations tomrum, idet der lægges særlig vægt på at sikre, at uddannelsessystemerne imødekommer arbejdsmarkedets behov, og forbedre arbejdstagernes evne til at udnytte mulighederne for anstændigt arbejde bedst muligt. Kernefærdigheder er afgørende for at sætte arbejdstagerne i stand til at opnå anstændigt arbejde og forbedre levestandarden". (ILO, 2019)

Kreativitet kan ses som et produkt, en mental proces og en psykologisk konstruktion. Kreativitet i sig selv, hvis ikke udelukker, reducerer så nødvendigheden af at blive indsnævret til en velformet enkelt definition, snarere tilbyder retningslinjer og mulige komponenter til at lykkes i ens vej til at blive og forblive kreativ. Inden for rammerne af det aktuelle projekt har vi set på kreativitet fra forskellige perspektiver. Hermed inkluderer vi et resumé af svar på relevante spørgsmål om udviklingen af kreativ tænkning i ungdomsårene, der var nyttige under modelleringen af det nuværende værktøjssæt.

- **Kan begreberne kreativitet og kreativ tænkning bruges omskifteligt?**
- **Hvad er komponenterne af kreativitet?**
- **Hvad er determinanterne for kreativ tænkning udvikling blandt unge?**
- **Hvad er væsentlige færdigheder og personlighedstræk til udvikling af kreativ tænkning?**

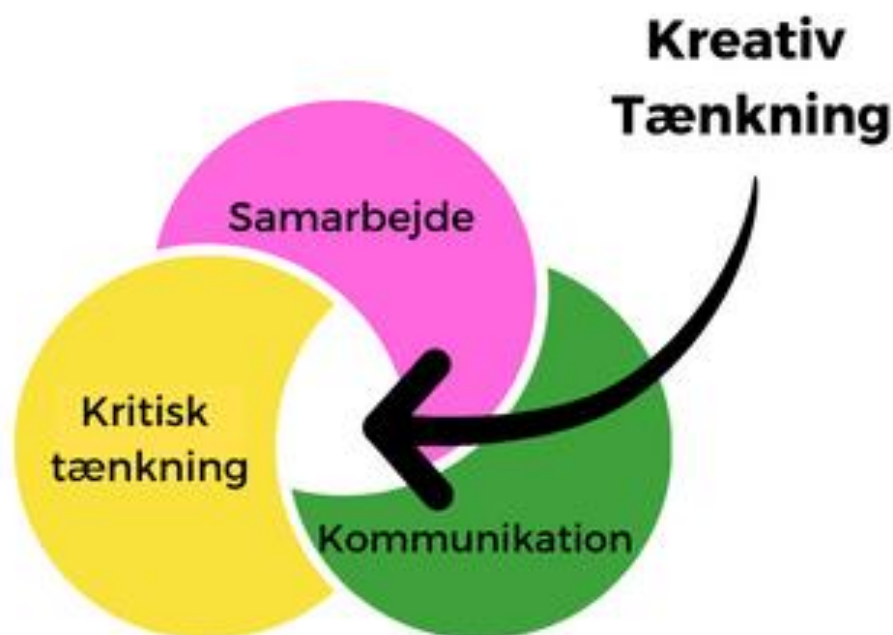
# 1. Kreativ tænkning og kreativitet

OECD's program for international elevvurdering PISA 2022 definerer kreativ tænkning som en proces, der fører til generering af værdifulde og originale ideer. En typisk kreativ proces involverer at undersøge et problem eller sværhed, udforske flere synspunkter og muligheder, generere og teste ideer, udvikle, forfine og kommunikere løsninger og evaluere, om de har fungeret eller ej.

I nogle kilder bruges kreativ tænkning, når der henvises til mentale processer, mens kreativitet omfatter både mentale processer og adfærd baseret på dem eller som et resultat af tankebehandling. (Isenberg & Jalongo, 1993)

Inden for dette projekt har vi aftalt at bruge kreativ tænkning som en proces med at "gøre og skabe" bestående af forskellige komponenter, i mellemtiden er kreativitet en kombination af, at de samme komponenter udvikles med succes og gradvist.

Det er vigtigt at skelne mellem begreberne "færdighed" og "kompetence" i stedet for at bruge dem i flæng. Færdighed er en specifik styrke, lært evne: programmering, sprogkundskaber, tidsstyring osv., der kræves af et udvalgt erhverv. Kompetence er på den anden side en kombination af viden, færdigheder og adfærd, en gruppe af relaterede styrker. Kreative færdigheder er de færdigheder, der bidrager til en persons evne til at forstå og anvende en kreativ proces. De centrale kreativitetsfærdigheder er nysgerrighed, åbenhed, fantasi og problemløsning.



## 1.1. Kombinations kreativitet

Vi har allerede fastslået, at kreativitet er en *varm ret* i moderne menu, derfor er der mange tilgange til at definere dens ingredienser. En overbevisende tilgang er kendt som kombinations kreativitet og har tre måder at udtrykke kreativitet på: problemdrevet, lighed drevet og inspiration drevet. For det første indebærer det at udfylde tomrummet mellem problem og løsning, mens de to senere antager at generere nye ideer enten baseret på lignende begreber eller helt uafhængige. Problemdrevet tilgang vil levere ideer, der kan virke unikke i starten, men er retrospektiv af tidligere erfaringer og viden. Fantasi drevet tilgang tilskynder på den anden side originale, dristige og banebrydende løsninger, men der er risiko for, at de er mindre praktiske.

## 1.2. Stor” og lille “c” eller 4C's model af kreativitet



4Cs model af kreativitet består af 4 niveauer af erfaring og tilbyder en trinvis vej til kreativ modning. For det første forventer den, at næsten alle aspekter af kreativitet kan opleves af næsten alle. På et "mini-c" niveau er folk drevet af nysgerrighed, udforskning, leg og afprøvning. Disse kvaliteter bør fremmes hos børn og unge i stadierne af kognitiv udvikling, såvel som hos voksne, der ønsker at træne deres kreativitetsevne eller udforske nye domæner for selvudfoldelse.

Det er i "**Mini-c**", hvor vi afprøver den populære "tænk ud af boksen" og "prøv noget nyt" tilgang ved blot at give os selv nye oplevelser og dermed udvide vores muligheder.

"**Lille-c**" er det niveau, der bedst svarer til den klassiske definition af kreativ tænkning, der sikrer generering af nye, målrettede og nyttige løsninger på problemer eller situationer. Kritisk tænkning, evner til at veje og evaluere muligheder og at tænke tværfagligt er de færdigheder, der bør forbedres på dette niveau. Mange mennesker finder disse to niveauer helt tilfredsstillende og føler ikke trang, nysgerrighed og beslutsomhed til at gå videre til niveau tre og fire. Man kan også være på big-C niveau i visse domæner og lejlighedsvis opleve mindre indsigt på mini-c- eller little-c niveau.



**"Pro-c"** niveau kan nås med konsekvent arbejde og med at nå en vis ekspertise inden for et givet domæne. Generelt opnås dette stadie i voksenalderen, da det kræver mange års praksis, analytisk tilgang, evaluering, mentorskab og transformationer.

**"Big-C"** eller geni niveau er toppen af kreativitsbjergtet og kan nås kun af få. Det er vigtigt, at big-C ikke opfattes som et mål, snarere som en beslutning om at forfølge en bestemt vej med fuld dedikation. Mange individer bruger kreativitet til at udvide deres muligheder for at udtrykke følelser, at teste tværs dimensionelt deres ideer og at styrke sådanne personlige træk som selvværd og selvtillid.

### 1.3. Divergent tænkning og kreativitet

Kreativ tænkning er den måde at tænke på, der fører til generering af værdifulde og originale ideer (OECD, 2022). Som vi allerede har fastslået, involverer kreativ tænkning både konvergent og divergent tænkning. Konvergent tænkning er kendt som analytisk, når beslutninger træffes baseret på almindeligt ræsonnement og logiske tankemønstre, mens divergerende tænkning karakteriseres som kritisk og bredere. Mens den første giver de mest forudsigelige gode svar, producerer den senere så mange svar som muligt, herunder de ikke-almindelige, innovative og uventede. Divergerende tænkning har på det seneste været i søgelyset, fordi der er en stigende efterspørgsel efter autentiske, tilpassede og hurtige beslutninger. Da divergerende tænkning er mere fleksibel, korrelerer den også stærkere med kreativitet. Alle små børn starter som divergerende tænkere og bliver gradvist mere konvergerende tænkere, efterhånden som de vokser og bliver socialiseret.

### 1.4. Vækst tankegang og kreativitet

*"En vækst tankegang er, når eleverne tror på, at deres evner kan udvikles,"* siger Carol Dweck, berømt Stanford University psykolog.

Bredt fortolket koncept om sæt overbevisninger om intelligens bestemmer, at intelligens eller personlighed er noget, en kan udvikle i løbet af sit liv, i modsætning til holdningen om, at det er et fast træk.

Verden, herunder uddannelsessystemerne, skifter langsomt, men konstant fra fastlåst til vækst tankegang, fra at være bange for forhindringer til at være modig at møde dem, fra at undgå udfordringer til at omfavne dem, fra at opfatte fejl som straf til at gøre dem til nye muligheder.

Det er især relevant blandt unge, fordi de lærer og oplever ting for første gang. Simpel ændring i hvordan håndteres fejl eller vanskeligheder kan blive et vendepunkt for yderligere valg.

**Fastlåst tankegang:**

**Vækst tankegang:**

**Du lykkes ikke.**

**Du lykkes ikke endnu!**

I en meningsmåling blandt 143 kreativitetsforskere var der bred enighed om det centrale i kreativ præstation. Og det var præcis den slags udholdenhed og modstandsdygtighed, der blev produceret af vækst tankegangen (Dweck, 2006). Væksttankegang fører til øget fleksibilitet, udforskning, legende holdning og evnen til at tage risici. Fiaskoer og kreativitet går hånd i hånd, fordi vækst betyder bogstaveligt evne og vilje til at stå op efter hvert fald og lukke den mulige præstationsmængde, hvor det findes. Ifølge vækst tankegangsteori, hvis en person mangler en bestemt færdighed, bør man opmuntres og ledes til at udvikle eller erstatte denne færdighed, før en opgiver ideen om at forfølge det udvalgte mål.

Imens i gang med at vælge eller skabe værktøjerne til udvikling af kreativ tænkning fandt vi ud af vigtigheden at fokusere på det, der hellere kan gøres i stedet for at fokusere på en ting eller en hindring, som en ung ikke kan overvinde. I forhold til kreativitet er vores bud på de vigtigste nøgleord fra growth mindset-tilgangen som følger: fleksibilitet, åbenhed, modstandsdygtighed, positivitet, legesyge.

## 1.5. Indre motivation og kreativitet

Forskning viser, at indre motivation er den vigtigste formidling mekanisme, hvorigennem personlige og kontekstuelle faktorer påvirker kreativitet (Shalley, Zhou, & Oldham, 2004). Kort sagt, er kilden til indre motivation intern, ikke ekstern. Interesse, udfordring, konkurrence, legesyge og vilje til at lære nye ting er de faktorer, der spiller hovedrollerne for at holde motivationsniveauet højt og vedholdende til enhver tid. Motiverede kreative medarbejdere er typisk meget mere produktive og innovative end de gennemsnitlige.

## 2. Kreativitet i ungdomsårene

Inden for dette projekt var vi interesserede i at skræddersy værktøjssættene til kreativ og designtænkning for at imødekomme behovene hos den unge målgruppe i alderen 13-16 år. Det er unge mennesker i deres sidste år af grunduddannelsen, der står over for de første store udfordringer i deres liv. Der har været en god del forskning om vigtigheden af kreativitet blandt voksne, men meget få er blevet gjort med fokus på unge.

Ungdomsalderen er en periode af ens modning til stabil identitet, en periode præget af kropslige forandringer, ambivalente følelsesmæssige forandringer, separations oplevelser. Denne overgangsalder er afgørende for udviklingen af kognitive evner (Casey, Jones, & Hare, 2008), når unges hjerner påviser ændringer i struktur og funktion (Luna, Padmanabhan, & O'Hearn, 2010). Kreativitet udvikler sig betydeligt i ungdomsårene med forskellige udviklingsbaner for indsigt, verbal divergerende tænkning og visuospatial divergerende tænkning. Ifølge de seneste resultater klarer unge sig bedre end voksne i eksperimentelle opgaver, hvilket indikerer en fordel for denne aldersgruppe i problemstillinger, der kræver udforskning og skift mellem repræsentationer (Kleibeucker et al., 2016). Kort sagt, voksne har for mange fordomme og etablerede mønstre, der kan fratage dem fra effektivt at tænke ud af boksen, mens unge ikke har disse begrænsninger. Derfor har voksne ofte brug for at genlære og genoptræne kreativiteten, mens det for unge mere er en naturlig adfærd og tankeproces.

Opfattelsen af sig selv som en kreativ person eller anerkendelse af kreativ tænkning begynder typisk i ungdomsårene og varer hele ens levetid. Den samme kreative identitet motiverer derefter yderligere forfølgelse af forskellige andre kreative bestræbelser og nødvendige færdigheder for at lykkes i dem.

Forskning inden for dette rige er stadig i sin vorden, men nuværende opdagelser tilskynder til udvikling af forskellige værktøjer til at forbedre, udvide og diversificere mulighederne for at udvikle kreativ tænkning og deres måling til yderligere forskning og observationer. Størstedelen af aktiviteterne i denne værktøjskasse omhandler den kreative præstation på divergerende tænkning, indsigt og kritisk tænkning.

### 3. Designtænkning proces

Generelt ses designtænkning som et spændende nyt paradigme for håndtering af problemer i mangfoldige sektorer. Der er opstået flere modeller for designtænkning, baseret på vidt forskellige måder at anskue design situationer på og bruge teorier og modeller fra design metodologi, psykologi, uddannelse osv. Tilsammen skaber disse inputs en rig og varieret forståelse af en meget kompleks menneskelig virkelighed. (Dorst, 2011). Denne forklaring er ikke nok til at beskrive, hvad designtænkning er.

Designtænkning er både en ideologi og en proces, der beskæftiger sig med at løse komplekse problemer på en meget brugercentreret måde. Designtænkning er en stærk ramme med kapacitet til at forny din tilgang til næsten alt.

Pioneren inden for designtænkning, grundlæggeren og partneren af Design Thinking Academy, Arne Van Oosterom, har sagt, at "Designtænkning er limen mellem alle discipliner". Denne definition beskriver karakteren af designtænkning ganske godt, fordi designtænkning i høj grad omfatter mange forskellige discipliner som antropologi, psykologi, sociologi, marketing, økonomi osv. Når man kombinerer forskellige tilgange, er der ingen bekymring for akademisk pasform eller noget lignende - det vigtige er at vælge et værktøj, der fungerer. Designtænkning er således meget praksisorienteret.

Designtænkning skal være mere som kreativ tænkning. Kreativitet er ikke en færdighed, der kun tilhører mennesker med kreativ baggrund, som det var for mange år siden. Kreativitet er mere forbundet med nøgleord som brugercentrering, kreativitet, innovation, nye løsninger, out-of-the-box tænkning og fleksibilitet. Kreativitet, eller evnen til at komme med nye ideer og løsninger, er medfødt til stede i os alle. Men vi må arbejde målrettet på at give kreativiteten en chance i en rationel og analytisk verden. For at lade kreativiteten være til stede er det nødvendigt at have en positiv og åben holdning, en bestemt proces for at nå frem til nye ideer og et miljø, der understøtter en ny tilgang, tillader eksperimentering og selvfølgelig fejl.

Designtænkning er ikke beregnet til at være en lineær proces, og det ville heller ikke være ønskeligt i de fleste situationer. I stedet er designtænkning tilgangen at skabe potentielle løsninger så hurtigt som muligt. Designtænkning bruger traditionelle industrielle designprocesser og værktøjer, men den største forskel er involvering af ikke-designere, hurtig prototyping og tværfaglig. Designtænkning processen ledes ofte af

designtænkende coaches eller facilitatorer, der for det meste ikke har en traditionel designuddannelse, men stadig har brug for ordentlig forberedelse og erfaring.

Designtænkning er brugercentreret. Kernen i designtænkning er den person, som vi skaber løsninger til, dvs. brugeren, i vores emne, især unge. Det er en tilgang, der sigter mod at generere og udvikle kreative ideer. Designtænkning er, at mennesket sættes først, hvilket betyder, at de unge sættes først.

Det betyder at forstå brugeren - først identificere, derefter undersøge og have empati med dem, derefter definere det nøjagtige problem og først derefter konceptualisere løsninger, prototyper, tester og lære af konstant feedback. Det betyder alt sammen at identificere problemer, som unge har, derefter foretage undersøgelser blandt dem, derefter gennemføre workshops, teste og holde styr på, hvordan løsningen fungerer, dvs. bede unge fra en tid til anden om feedback.

Designtænkning løser problemer, men ikke alle problemer. Designtænkning med sin dybdegående forsknings- og prototypefase er velegnet til løsning af komplekse, multiinteressenter eller multikompetente problemer. Det kan hjælpe med at løse problemer, der ikke er helt veldefinerede og ikke har en bestemt løsning. Nye produkter og tjenester er netop eksempler på sådanne problemer. Forvent ikke perfektion - for at komme "der", skal du skabe det.

Designtænkning er en metode og en værktøjskasse. De trin, der skal følges, er at man skal: forstå brugeren og skabe empati, definere problemet, skabe løsningsideer, skabe prototyper, teste og implementere. I hvert trin er det muligt at bruge mange forskellige værktøjer eller regneark, hvoraf de mest kendte er persona og kunderejse.

### Den korte form for designtækningsprocessen

kan artikuleres i fem trin eller faser: empati, definering, idé, prototype og test.



Som du ser på diagrammet ovenfor, er designtænkningen opdelt i fem dele. Endnu en gang ville det være godt at påpege, at designtænkning ikke følger en strengt lineær proces. Der er sandsynlighed for, at du i hvert trin i processen gør nye opdagelser, der kræver, at du går tilbage og gentager en tidligere vej. I denne proces er det vigtigt, at de rigtige spørgsmål stilles, og at mennesker kan begynde at søge efter svar ubevidst i deres eget tempo. Kreativitet er ikke en rationel proces, og uundgåeligt tager det tid at finde en kreativ løsning. Nogle gode eksempler at bruge, for eksempel Empathy Map <https://www.ideo.com/blog/build-your-creative-confidence-empathy-maps> eller Build

Your Confidence: 30 Circles Exercise <https://www.ideo.com/blog/build-your-creative-confidence-thirty-circles-exercise>

Det, der gør processen med designtænkning interessant, er, at anvendelsen af designtænkning i skoler, ungdomscentre osv. har medført fordele, der ikke oprindeligt blev set. En sådan utilsigtet positiv konsekvens er forbedringen af holdånd og samarbejdsevner. Designtænkning gør det muligt for unge med forskellige baggrunde og felter at komme hurtigere på samme side takket være brugen af en procesleder og visuelle værktøjer.

En anden vigtig fordel er den lettere implementering af ideen, som var resultatet af processen. Hvis teamet deltager i designtænkning processen, kan de komme med en ny gennemførlig idé, og det bliver grundlaget for en ny vision / idé / løsning, som unge kan føle, at de har været en del af i processen, deres tanker er blevet hørt og løsninger udarbejdet med dem. Men dannelsen af en idé fra bunden, er lige så vigtig som at udvikle den.

Designtænkning tilgangen blev brugt under oprettelsen af Design og kreative tænkning udvikling værktøjssæt, og er også inkluderet i selve værktøjet for unge at bruge.

## 4. Unge her og nu

Vi forstår alle, at unge i dag ikke er de samme som unge for nogle få år siden. Verden ændrer sig hurtigt, de sidste år har været udfordrende for alle og især for unge, der skulle lære at leve under nye omstændigheder, lære på en ny måde og blive isoleret fra deres venner. Men selv uden disse seneste udfordringer er unge forskellige, og når det kommer til læring, kan de samme gamle metoder ikke bruges af forskellige årsager, da de ikke længere fungerer så godt, som de kan have gjort før.

Dr. Paed. Zanda Rubene fremhæver, at børn og unge i informationsalderen (generation Z), der lever både i den digitale verden og i den virkelige eller offline verden, har brug for en uddannelse, der inkluderer begge disse miljøer, og dermed ikke ignorerer en væsentlig del af deres oplevelse. Det handler om dannelsen af en ny læringskultur, som ville reducere kløften mellem akademisk viden og samfundets nuværende behov såvel som den mellem generationer.

Forskernes fokus er på, hvordan det foranderlige sociale miljø, som børn og unge lever i, har tjent som baggrund for konstruktionen af den nye generations livsverden. Henholdsvis, hvordan de danner et billede af sig selv, deres forhold til andre, former deres sociale, følelsesmæssige og også kognitive færdigheder og hvordan de passer ind i samfundet som helhed. Derfor er forskning i samfundsvidenskab om unges sociale identitet, vaner, følelsesmæssige holdninger og livsmål også vigtig for at forstå vores hverdag.

Det er klart, at afklaring af den yngre generations behov, kompetencer og livsmål bliver et væsentligt aspekt af uddannelsesprocessen, fordi livslang læring forudsætter konstant forbedring af det menneskelige potentiale gennem hele livet. Således forudsætter det nuværende skift i uddannelsens fokus fra "undervisning" til "læring" en meget dybere

anerkendelse af læringsemnet, da kun på denne måde kan den elevcentrerede læringsproces implementeres.

UNESCO's operationelle strategi for unge – 2014-2021 fremhæver, at unge kvinder og mænd rundt om i verden er drivkraften bag forandring og hævder at respektere de grundlæggende friheder og rettigheder; bedre vilkår for dem og deres lokalsamfundsmuligheder for at lære, arbejde og deltage i beslutninger, der påvirker dem.

Alle medlemsstater er nødt til at arbejde på og yderligere forbedre uddannelses- og læringsmiljøet for unge for at erhverve færdigheder og kompetencer med henblik på overgangen til voksenlivet. Herunder med hensyn til bekæmpelse af ungdomsarbejdsløshed og støtte til overgangen fra skole til arbejde, karrierevejledning, kvalifikationer, udvikling af læseplaner, læreruddannelse og integration af kønsaspektet.

## 5. Unges Trivsel

Unge mennesker står over for forskellige problemer i forbindelse med udfordringer i ungdomsårene og overgangsperioden, som kan omfatte selvopfattelse og selvforvaltning, skole, familie og forholdsproblemer. Når unge mennesker bliver overbelastede eller finder presset for højt til at håndtere, er konsekvenserne for mental sundhed destruktiv adfærd som f.eks. selvskade, mild depression, vanskelige forhold derhjemme og med venner, vredehåndteringsproblemer, lavt selvværd og selvtillid, angst, selvmordstanker, tilbagetrækning, isolation og frafald fra uddannelse.

De europæiske ungdomsmål definerer trivsel og mental sundhed som prioriterede aspekter af et ungt menneskes liv og et prioriteret område, der skal være grundigt opmærksom på, når der udvikles nutidens politiske initiativer og svar fra ungdomsarbejde. Mental sundhed og trivsel er centrale kvaliteter i livet og en forudsætning for en konstant udvikling af et ungt menneskes potentiale, parathed til at tage ansvar og pleje deres liv, opbyggelse af sunde relationer, valg af uddannelsesmæssige og faglige veje og være autonome og aktive medlemmer af samfundet.

Desuden er unges mentale sundhed blevet betydeligt påvirket af covid-19-krisen. Unges (15-24-årige) mentale sundhed er blevet betydeligt forværret i 2020-21, og i de fleste lande er mentale sundhedsproblemer blandt denne aldersgruppe fordoblet eller mere. Med tilstrækkelig støtte og rettidig indgriben kan unge muligvis komme på fode igen, efterhånden som vi som samfund kommer på fode igen efter covid-19-krisen, men der er risiko for, at konsekvenserne af covid-19-krisen fortsat kaster en skygge over unges liv og deres mentale sundhed. Det er afgørende, at ungdomsarbejdere og organisationer, der arbejder med unge i hverdagen, tager højde for dette aspekt og vil være udstyret med uddannelsesmæssige tilgange, metoder og værktøjer til at sætte unge i stand til at tage sig af deres mentale sundhed og styrke deres trivsel.

Hensigten om at definere trivsel er blevet udtrykt af forskellige forskere og undersøgelser, men med sandheden i mente, er der ikke nogen, der ville være universel for enhver situation. For eksempel definerede Verdenssundhedsorganisationen positiv mental

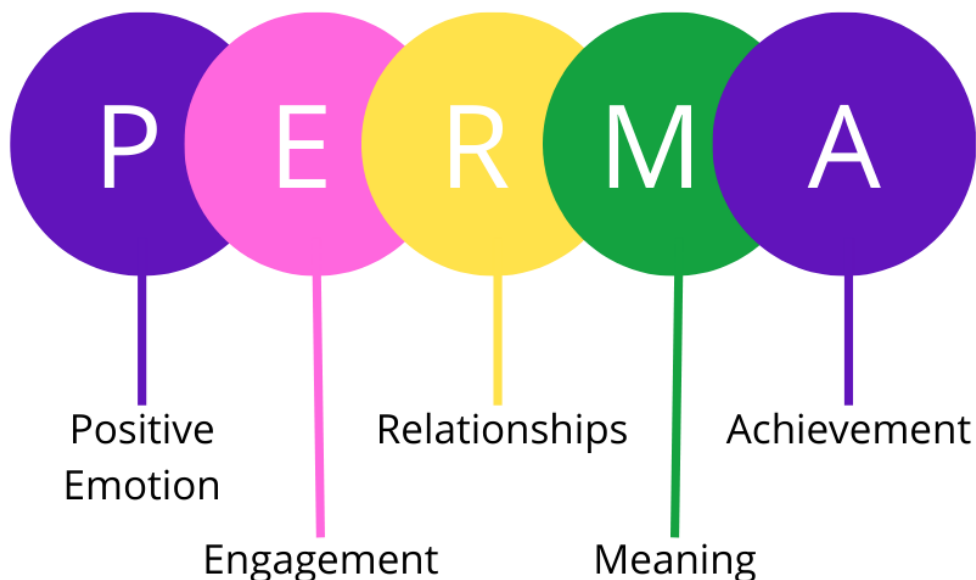
sundhed som "en tilstand af velvære, hvor individet realiserer sine egne evner, kan klare livets normale stress, kan arbejde produktivt og frugtbart og er i stand til at yde et bidrag til hans eller hendes samfund".



Psykologen Carol D. Ryff udtalte, at trivsel kombineres af seks forskellige faktorer for positiv funktion: autonomi, miljøbeherskelse, personlig vækst, formål i livet, positive relationer med andre og selvaccept, som er de vigtige faktorer for at være glad og leve målrettet.



Martin Selingmans PERMA-teori definerer, at trivsel kombineres af 5 grundlæggende blokke, der muliggør blomstring - positive følelser, engagement, forhold, mening og præstation.



Når man tænker på unges muligheder for at vælge et erhverv, som de selv kan lide, finde et passende job eller starte en virksomhed, er det lige så vigtigt at være opmærksom på både de unges beredskab til det ændrede arbejdsmiljø, udfordringerne med uddannelsens kvalitet og den støtte, som unge modtager for at vælge en professionel retning i henhold til deres personlighedstræk, interesser, evner og ønsker. Ved at træffe de mest hensigtsmæssige valg fra en tidlig alder kan unge bedre forstå, at ved at kombinere personlighedskvaliteter, interesser og evner er det muligt at finde en professionel retning, der vil bringe glæde, give tilfredshed, fremme motivation og generelt skabe mere positive følelser i livet. Dette vil også forbedre livets trivsel og den unges generelle livstilfredshed.

Ved oprettelsen af et værktøjssæt til udvikling af design og kreativ tænkning blev der valgt metoder, der hjælper unge med at identificere deres personlighedskarakteristika, interesser og afsløre evner for at designe scenarier i deres liv og finde den mest passende faglige retning.



# PART 2

## Overblik. Gør dig klar til den udviklede model

Vi kommer et skridt tættere på at implementere aktiviteter, der er udviklet i værktøjskassen for Design og kreativ tænkning. Før du begynder at gennemføre aktiviteter, vil vi dog gerne henlede opmærksomheden på nogle vigtige spørgsmål og aspekter, der er blevet behandlet i dette kapitel. Hvad skal der tages hensyn til for at skabe en atmosfære, der opmuntrer og motiverer? Hvordan skaber man en bedømmelses fri zone, som er en forudsætning for, at unge kan træne kreativ tænkning og designe personlige livsscenerier? Læringstyper; Hvordan engagerer du alle i læringsprocessen og glemmer selvfølgelig ikke faciliteringsprocessen.

Facilitering af den udviklede model er et vigtigt aspekt, fordi møder mellem store grupper af mennesker kan være meget vanskelige at organisere og kontrollere, når de er i gang. Facilitatoren kan også hjælpe gruppemedlemmer med at lære hinanden at kende og lære at samarbejde. Nogle af nøgelfaktorerne for en vellykket workshop er følgende: alles involvering, et sikkert miljø, støtte til enkeltpersoner og gruppelæringsbehov. For at implementere og køre de udviklede modelaktiviteter problemfrit, er der behov for noget forberedelsesarbejde. Denedel indeholder nogle vigtige aspekter, der vil hjælpe facilitatorer med at forberede sig på aktiviteter.

### 1.Zonen uden fordomme

(Judgement Free Zone på engelsk)

Zonen uden fordomme - en forudsætning for, at unge kan træne kreativ tænkning og designe personlige livsscenerier.

#### Definition

Zonen uden Fordomme er bedømmelses fri zone, en menneskelig økologi, gruppe eller kontekst, hvor de involverede mennesker oplever at blive accepteret , som de er uanset køn, udseende, introvert eller ekstrovert, uddannelse, færdighedsniveau og andre faktorer. En fordomsfri zone betyder også noget i de mange mikrohandler mellem mennesker. Udtrykket bruges i forskellige og nogle gange mere afslappede sammenhænge; Vi ser imidlertid dette som et omdrejningspunkt for enhver vellykket handel, udvikling og udveksling med unge mennesker, og absolut også i dette arbejde.

#### Filosofisk baggrund

Udtrykket, som vi definerer det, er meget inspireret af Amy Edmonsons "Psychological Safety" (Edmonson, 2018) og Brene' Browns "Vulnerability and courage" (Brown 2018).

# Et neuroperspektiv - det er svært at skabe psykologisk tryghed

"Selvom psykologisk sikkerhed lyder simpelt og nemt at implementere i teorien, har det vist sig at være ret svært. Ellers måtte vi antage, at psykologisk sikkerhed i teams var normen. Når vi som individer føler, at interaktioner eller miljøer har minimal interpersonel risiko, og vi føler os psykologisk trygge, deler vi vores tanker uden at bekymre os om negative konsekvenser. På den anden side, når der er psykologisk usikkerhed i miljøet, er vi mindre tilbøjelige til at dele" (Edmondson & Nembhard, 2009).

## Hvordan opretter du zonen uden fordomme?

Vores forskning og arbejde med unge, samt interviews med professionelle ungdomsarbejdere, har fået os til at forstå, at ansvaret for at oprette zonen uden fordomme i sammenhæng med unge ligger hos den voksne ungdomsarbejder. En del af dette ansvar er at dele det med hele gruppen, så alle i gruppen ser sig selv som ansvarlige for løbende at oprette zonen uden fordomme.

## Adfærd, der styrker zonen uden fordomme

Denne adfærd er et forslag, der skal modelleres af den voksne og uddybes med de unge.

**1. Skab ejerskab til en zone uden fordømme** med en simpel gruppekontrakt, der understøtter det.

- *Mulige overvejelser, til at tale om: Hvordan fremmer vi en kultur af ærlighed? Mind gruppemedlemmerne om, at de ikke behøver at kunne lide hinanden for at være sammen og respektere hinanden. Diskuter måder at tale til hinanden i en konflikt? Bekræft kollektivt ansvar. Fremhæv vigtigheden af at udvikle og øve lyttefærdigheder. Overholder vi de aftaler, vi har indgået sammen?*

**2. Skab en nysgerrig og åben gruppeatmosfære** til tanker og måder at gå på, der adskiller sig fra gruppen "normal".

- *Eksempler: "Hvad du siger (eller gør) er meget anderledes end hvad jeg synes, fortæl mig mere om, hvorfor du synes, xyz er rigtigt.", "Jeg er virkelig ikke enig i det, men jeg vil gerne høre, hvorfor du synes, det er en god idé". "Ok, vi ved, hvad halvdelen af jer synes, og vi har ikke besluttet noget endnu. Er der andre ideer til, hvilken slags fest vi vil have?"*

**3. Reager produktivt og tilgiv fejl.** Hvis folk oplever, at det er ok at begå fejl, så begynder alle at lære, at alle af og til rammer ved siden af, er klodsede eller ikke ser upåklageligt smarte ud.

- *Eksempler: "Det er ok, jeg er sikker på, at du ikke mente at gøre det med vilje", "Jeg blev såret af det, du sagde. Kan vi tale om, hvad der skete?". "Bare for at sige - jeg ved, at mit hår ligner s#it, men jeg føler mig fantastisk i dag."*

**4. Vær en rollemodel og** vis, at du (den voksne) også nogle gange kan være sårbar og uperfekt.

- *Eksempler: Som voksen er det ok at lade teenagere vide, at du også kan have en dårlig dag eller komme til skade eller kæmpe med ting. Det ændrer ikke på, at du er en tryk og sikker person, der altid er klar til at hjælpe.*

**5. Bed om feedback,** og giv kun feedback, når du bliver bedt om det.

- *Eksempler: Vær forsigtig med for meget at kommentere andres adfærd (det gælder både teenagere og voksne). Feedback fungerer bedst, når nogen enten har bedt om det, eller hvis nogen bryder de aftalte husregler eller aftaler. I sidstnævnte tilfælde er feedbacken ikke følelsesladet – den påpeger blot, at vi har husregler. Vi forstår, at det er svært for de fleste af os, så dette skal trænes.*

**6. Facilitere gruppesession.** Facilitering med grupper af teenagere betyder ikke at udføre en formel facilitering med dagsordener osv. Det betyder, at den voksne (og nogle gange endda teenagerne) forsigtigt styrer sessioner, møder, musikalske prøver osv. , så gruppen oplever fordelene ved at få input fra alle.

- *Eksempler: Her betyder facilitation at oprette enkle rammer, der giver teenagere mulighed for at få den bedst mulige oplevelse. I sin enkleste form kan det være at gennemføre en talerunde, hvor alle får tid til at udtrykke deres tanker. Det skal først og fremmest gøres på en enkel måde uden at tale for meget om det, så de unge ikke føler, at en samling bliver lettere.*

**7. Husk at skabe aktivt omstændigheder, hvor alle får en stemme.** Hvis det ikke gøres, vil gruppens alfaer dominere, og andre vil føle sig underordnede.

- *Eksempler: Brug metoden En/To/Mange. Metoden fungerer simpelthen på den måde, at den voksne, der faciliterer processerne, bevidst skifter mellem mennesker, der arbejder alene, arbejder i to og to og arbejder sammen som en gruppe. Dette vil sikre, at alle oplever at blive hørt samt mærke den gode energi i den større gruppe. Det kan bruges, når du genererer ideer, udvikler et teaterprojekt, skriver tekster til musik eller planlægger en fest. Andre måder at inkludere alle på: give forskellige unge, der leder roller(hvis de vil). Lav en rundbordssamtale, så alle bliver hørt.*

## Hvad er fordelene ved at oprette zonen uden fordomme

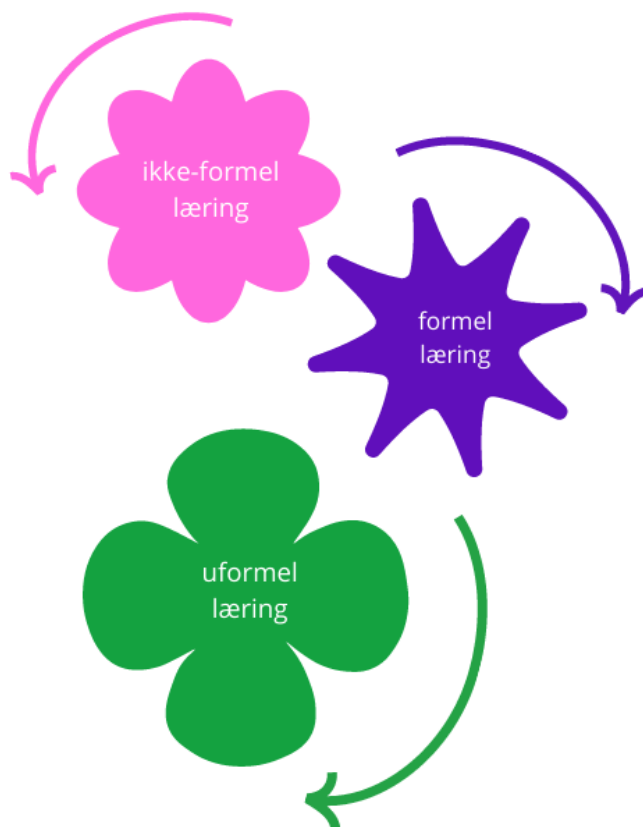
Undersøgelser viser, at psykologisk tryghed giver plads til moderat risikovillighed, at sige sin mening, kreativitet og modet til at stikke hovedet ud. (Delizonna, 2017). Psykologisk sikkerhed i grupper øger læringsadfærd (Edmond, 1999). Psykologisk tryghed frigiver energi, da man ikke længere bruger mentale ressourcer til at håndtere indtryk og undgå fejl. (Edmond, 1999).

I dette projekt har vi fundet ud af , at et højt fokus på at skabe det, vi her kalder zonen uden fordomme, er en forudsætning for at arbejde med kreative tænkingsprocesser og designe livsscenerier med unge.

## 2. Læring og ikke-formel tilgang

I det øjeblik vi bliver født, begynder vi at udforske verden og lære, og denne proces fortsætter indtil vores sidste åndedrag. Gennem hele vores liv tilegner vi os ny forståelse, udvikler færdigheder, udfordrer holdninger, former værdier og forbedrer adfærd. Der er perioder, hvor vi lærer mere intensivt, men der er altid noget nyt at vinde, erhverve, studere og finde ud af, fordi læring er en livslang proces. Læring sker på forskellige steder, under forskellige omstændigheder, på forskellige måder, af os og i grupper.

Hvad er typerne af læring?



Uddannelsessystemer eksisterer for at fremme **formel læring**, som følger et pensum og er bevidst i den forstand, at læring er målet for alle de aktiviteter, eleverne deltager i. Læringsresultater måles ved test og andre former for vurdering.

**Ikke-formel læring** finder sted uden for formelle læringsmiljøer, men inden for en form for organisatorisk ramme. Det stammer fra elevens bevidste beslutning om at mestre en bestemt aktivitet, færdighed eller vidensområde og er således resultatet af forsættlig indsats. Det behøver dog ikke at følge et formelt pensum eller være underlagt ekstern akkreditering og vurdering.

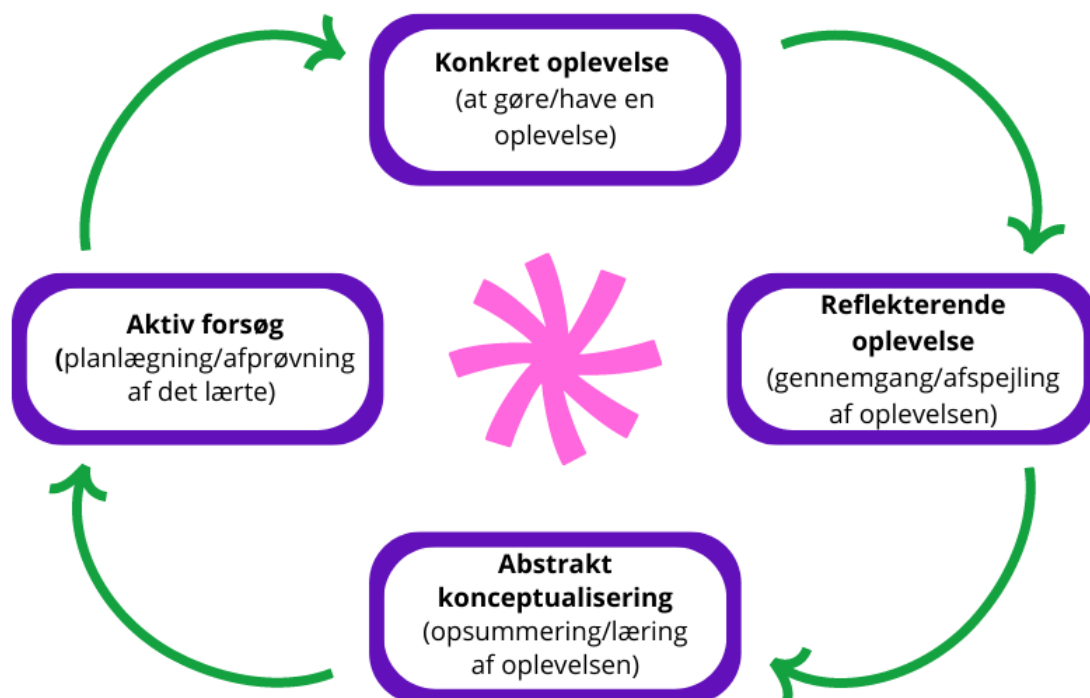
**Uformel læring** finder sted uden for folkeskole- og ungdomsuddannelseslokaler og opstår som følge af den lærendes involvering i aktiviteter, der ikke gennemføres med et læringsformål for øje. Uformel læring er en ufrivillig og uundgåelig del af vores daglige liv. Uformel læring er imidlertid udelukkende sekundær.

### Forskelle mellem formel læring, ikke-formel læring, uformel læring

EGENSKABER	FORMEL LÆRING	IKKE-FORMEL LÆRING	UFORMEL LÆRING
Pensum	✓	✗	✗
Læringsmål og forventningsafstemning	✓	✓	✗
Lærer-centreret	✓ (det meste af tiden)	✗	✗
Elevcentreret	✗	✓	✓
Blandede metoder	✓ & ✗	✓	✓
Frivilligt	✗ (indtil en vis alder)	✓	✗
Afprøvning	✓	✗	✗
Diplom	✓	✓ (Certifikat)	✗
Sker ved et uheld	✗	✗	✓

I dette projekt var vores fokus på ikke-formel læring, der finder sted uden for formelle læringsmiljøer. Lad os se, hvordan ikke-formel læring finder sted.

Der er mange teorier om læring, og her er en af dem at udforske: Experiential Learning Theory, der fokuserer på læring ved at gøre det. Experiential Learning Cycle blev udviklet af uddannelses teoretikeren David Kolb i begyndelsen af 1970'erne. Den erfaringsmæssige læringscyklus er en fire-trins læringsproces: Oplev - reflekter - tænk - handel.



Det er en læringsproces initieret af en konkret oplevelse, som kræver refleksion, gennemgang og perspektivering af oplevelsen; Derefter abstrakt tænkning for at drage konklusioner og konceptualisere betydningen af oplevelsen; som fører til en beslutning om at handle, engagere sig i at eksperimentere aktivt eller at afprøve det, du har lært.

Læring er en følelsesmæssig proces - vi føler spænding, når vi får en ny færdighed, forlegenhed over fejl og frygt for at blive misforstået. Fremmelse af positive følelser i dit klasseværelse / træning vil motivere deltagerne til at lære, mens negative følelser som stress og fremmedgørelse hæmmer deres læring.

At vælge de rigtige metoder kan nogle gange være en skræmmende proces. Men det vigtigste er at huske, at mange faktorer skal tages i betragtning, inden der træffes beslutning om en bestemt metode.

### Så når du vælger en metode , skal du tænke på følgende:

- Mål - hvad er de specifikke mål for denne session, hvad vil du opnå med sessionerne;
- Målgruppe – hvem er deltagerne, hvad er deres alder, erfaring, baggrund, forventninger, hvor mange deltagere er der, deltagere med færre muligheder eller specifikke behov;
- Ramme / indstillinger - hvor meget tid har du, hvad er miljøet og rummet, hvilke ressource kan du bruge;
- Sekvens - hvad går der forud for denne session, hvad følger der, gruppens gruppedynamik fase;
- Institution / organisation - hvad er kulturen i vores organisation, hvad er formatet for dit arbejde, hvilke principper / etik følger du;

- Trænere / facilitatorer - hvilken viden og erfaring har de, hvad er deres præferencer?

Når vi gennemgår alle de faktorer, der er anført ovenfor, kan du så finde den metode, der passer bedst. Værktøjskassen indeholder et sæt metoder, som vi anbefaler at implementere i en bestemt rækkefølge, men vi ønsker naturligvis ikke at begrænse dig til metoder, der er inkluderet i værktøjskassen; hvis du har andre metoder, der kan hjælpe med at nå det samme mål, er du velkommen til at bruge dem.

**Et par ideer til, hvordan man kan skabe en åben og støttende atmosfære for ikke-formel læring, vækst og udvikling:**

- opfordre folk til at være aktive, involverede, deltagende;
- fremme og støtte den enkeltes opdagelse af personlig mening og anvendelse af den
- anerkende og fremme folks ret til at begå fejl (i det sikre miljø, der skabes)
- omfavne og acceptere skønheden i forskelle;
- tolerere usikkerhed og tvetydighed
- opfordre til åbenhed, selv- og gensidig respekt
- fremme en samarbejdsproces.

### 3. Lærernes og facilitatorernes rolle

For det første bør enhver aktivitet, der fremmer indlæring, laves i overensstemmelse hermed og med omtanke. Hvad skal undervisere, lærere og facilitatorer huske på under uddannelsesprocessen?

1. Vær altid klar til uventede situationer, reaktioner, udfordringer, forhindringer. Som i det virkelige liv kan der i læringsprocessen forekomme forskellige aspekter. Din tankegang skal være åben for enhver oplevelse og ikke sidde fast i en stressende situation.
2. Skab et psykologisk trygt miljø, hvor deltagerne føler sig frie og trygge til at spørge, prøve, risikere og begå fejl.
3. Vær opmærksom på dine tanker, holdninger og sprog! Læringsprocessen kan påvirkes af enkle kommentarers begrænsende udsagn eller følelsesmæssige reaktioner.
4. Brug forskellige læringsværktøjer og kombiner dem. Prøv både formelle og ikke-formelle værktøjer for at se, hvordan de fungerer, og hvad der fungerer bedst for deltagerne .
5. Du er en meget vigtig person i uddannelsesprocessen; du er mere eller mindre en rollemodel for dine deltagere. Du kan også vise gode eksempler, dele nogle personlige lærings motiver, lidt inspiration og motivation.

For at være effektive skal facilitatorer jonglere med mange roller i en session. Til tider bliver du nødt til at stræbe efter at holde gruppen fokuseret, andre gange skal du hjælpe dem med at gå dybere ind i et emne, og lejlighedsvis vil du forsøge at forhindre dem i at

angribe hinanden! Ledelsesstrategierne Center har identificeret otte forskellige roller for, at en facilitator kan være effektiv.

## 8 roller af facilitatoren



### GUIDE

Facilitatoren skal kende trinene i processen fra start til slut og omhyggeligt lede deltagerne gennem dem.



### MOTIVATOR

Fra den opmuntrende åbningserklæring til den afsluttende opsummering skal facilitatoren tænde en ild i gruppen, etablere momentum og holde tempoet.



### BROBYGGER

Hvor andre mennesker ser forskelle, skal facilitatoren finde og bruge ligheder til at etablere et fundament for at bygge bro til en gensidig forståelse.



### CLAIRVOYANT

Under hele sessionen skal facilitatoren holde øje med tegn på potentiel belastning, træthed, forværring og umyndiggørelse - og reagere på forhånd for at undgå ikke-velfungerende adfærd.



### PÅSKØNNEREN

Ved enhver lejlighed bør facilitatoren rose deltagerne for den indsats, de lægger frem, for de fremskridt, de gør, og for de resultater, de opnår. Ros ofte, ros specifikt.



### FREDSBEVARENDE STYRKER

Selvom det næsten altid er bedre at undgå en direkte konfrontation mellem deltagerne, skal facilitatoren, hvis en sådan begivenhed opstår, hurtigt træde ind, genoprette orden og lede gruppen mod en konstruktiv løsning.



### OPSYNSPERSON

Facilitatoren er ansvarlig for at holde sessionen på sporet. Dette indebærer at afkorte taktfuldt irrelevante diskussioner, forhindre omveje og opretholde et ensartet detaljeringniveau gennem hele sessionen.



### AKTIV LYTTER

Facilitatoren skal lytte omhyggeligt til diskussionen og være i stand til at forstå indholdet, formålet, betydningen og endda følelserne af det, der bliver sagt.



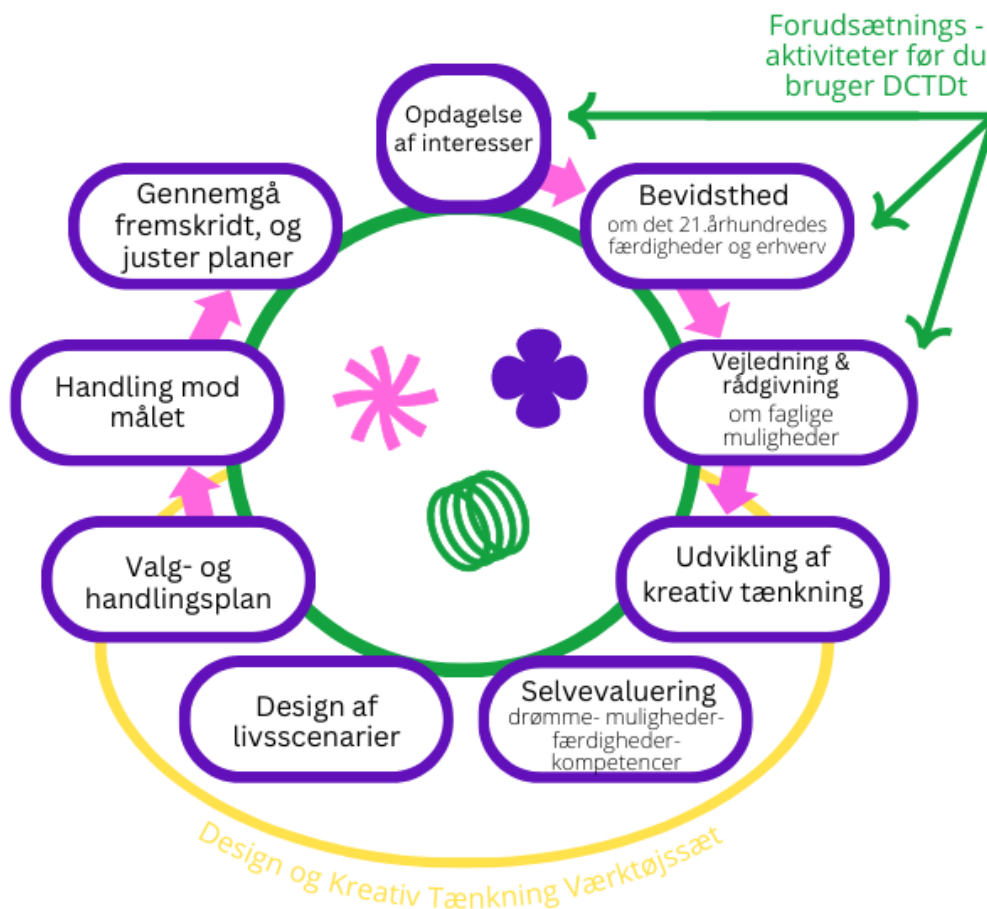
# PART 3

## Overblik. Den udviklet model

Værktøjssættet til udvikling af design og kreativ tænkning er et sæt metoder og værktøjer bestående af ni trin i træk, opdelt i to dele:

- Den første del fokuserer på forståelse og udvikling af begrebet kreative tænkningsevner;
- Anden del fokuserer på den praktiske anvendelse af design og kreative tænkningsevner i beslutningsprocessen.

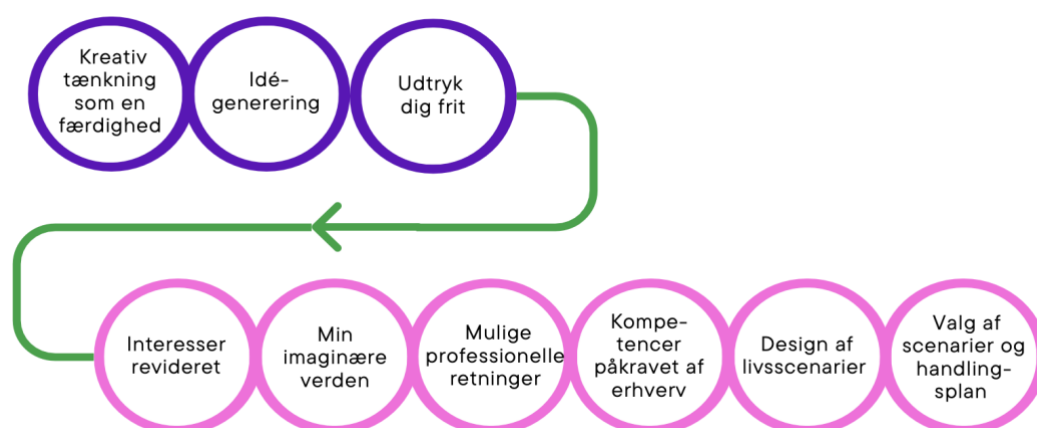
Værktøjsskassen er designet til at hjælpe unge med at forstå, hvordan personlighedstræk, interesser og evner med succes kan kombineres, når de vælger fremtidige professionelle retninger i livet. Aktiviteterne er planlagt således, at den unge designer livsscenarier i forskellige faglige retninger, der vil hjælpe dem med at træffe informerede beslutninger om vækstvejen efter at have opnået grunduddannelse: at fortsætte studier, erhverve et erhverv eller begynde at arbejde. Bevidsthed om muligheder hjælper med bedre at navigere i komplekse situationer, forstå kontinuiteten i udviklingen, se ikke-standardiserede løsninger og træffe alternative valg. Evnen til kreativ og designtænkning er afgørende i dette værktøjssæt.



Processen involverer et sæt successive faser, hvor den unge først vurderer personlighedens egenskaber, talenter og interesser og derefter opfordres til at skabe en

vision om sit fremtidige liv og dets kvalitet. Dette efterfølges af at forbinde viden om erhverv med ens egen personlighed og hjælpe den unge med at identificere mulige faglige retninger, hvor de kan realisere sig selv, og som samtidig ville være i stand til at sikre den ønskede livskvalitet. Når de tre mere interessante faglige retninger er blevet identificeret, og nogle af de væsentlige kompetencer, der kræves af disse erhverv, er blevet identificeret (besat og udviklet) af en ung person, begynder processen med at designe livs scenarier, der visuelt skildrer det resultat, der skal opnås, og de vigtigste ting, der skal gøres mod det.

I sidste ende vælger de unge prioriteter for den nærmeste fremtid og udarbejder en handlingsplan for bedre bekendtskab med både erhverv og / eller udvikling af de nødvendige færdigheder, så de efter afslutningen af grunduddannelsen med succes kan fortsætte med at nå målene. Metoden giver mulighed for regelmæssig evaluering af planens gennemførelse med mulighed for at ændre eller justere ens valg.



## Udvikling af kreative tænkningsevner

De første tre faser fokuserer på forståelse og praktisk anvendelse af begrebet kreativ tænkning. De vil bidrage til at danne en idé om alsidigheden af kreativ tænkning og udvikle de komponenter, der udgør denne færdighed: kritik af tænkning, fleksibilitet, frihed, originalitet mv.

### Design livsscenarioer

Hvis man udfører sekventielt trin 4 til 9, kaster det lys over personlighedskarakteristika, interesser og færdigheder, modeller, ideelle livsstier og professionelle muligheder for at demonstrere samspillet mellem disse enheder som variabler i design af livsscenarioer.

Alle faser af den udviklede model er lige så vigtige, og hver af dem har sit eget formål, som beskrives detaljeret i materialet udviklet i projektet - **værktøjsset til design og kreativ tænkning "Design af livsscenarioer"**. Du kan stifte bekendtskab med materialet og downloade det her:

<https://latviandesigncentre.com/en/projects/>

# 1. Mulige scenarier for brugen af værktøjssættet

Som tidligere nævnt blev Design and Creative Thinking Development Toolkit oprettet med det formål at hjælpe unge med at forstå, hvordan personlige kvaliteter, interesser og evner med succes kan kombineres, når de vælger fremtidige professionelle retninger i livet. Et instrumentarium er et sæt metoder og værktøjer bestående af ni faser i træk, opdelt i to dele: den første del fokuserer på at forstå og udvikle begrebet kreative tænkning evner; Anden del fokuserer på den praktiske anvendelse af design og kreative tænkning evner i beslutningsprocessen.

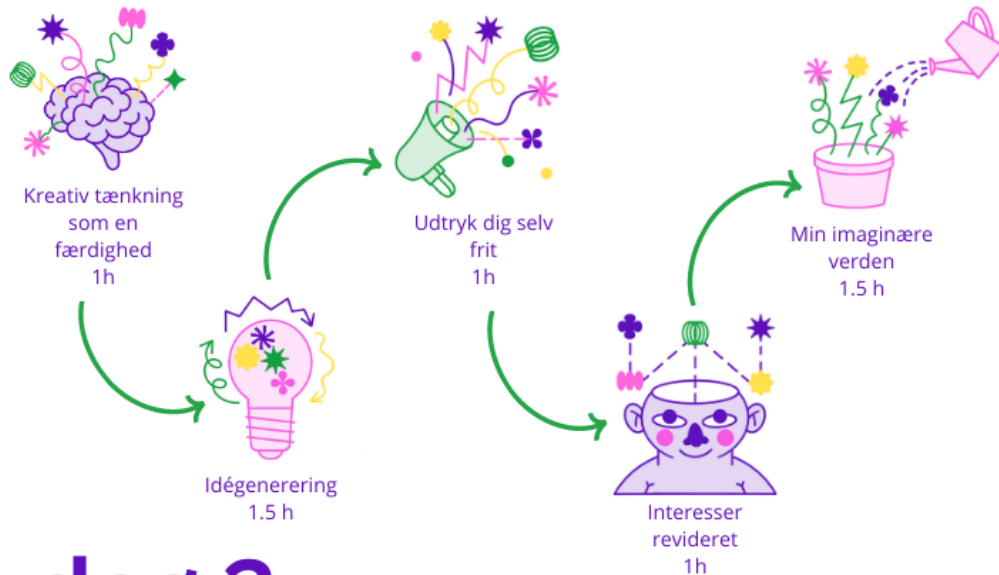
For at sikre opnåelsen af målet, og den unge ville være i stand til at designe scenarier i sit liv i forskellige faglige retninger, være i stand til at træffe informerede beslutninger om vækstvejen efter at have opnået grunduddannelse og træffe alternative valg, anbefaler udviklerne af ekstremiteten at organisere aktiviteter i henhold til den beskrevne plan og sekventielt gennemføre alle 9 faser af begge dele. Ved valget af de metoder og aktiviteter, der indgik i værktøjsskassen, blev der taget hensyn til projektdeltagernes mangeårige erfaring med at arbejde med unge og ikke-formelle uddannelsesaktiviteter samt anbefalinger fra ungdomsarbejdere fra Letland, Estland og Danmark. Den samlede tid til implementering af høj kvalitet i alle faser kræver mindst 12 timer.

## Sådan gennemføres aktiviteter

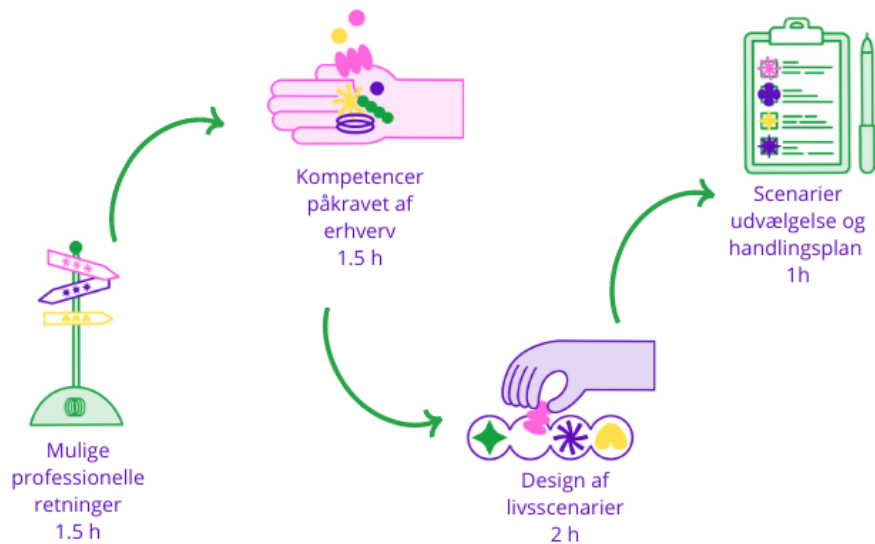
Aktiviteter kan implementeres i henhold til flere scenarier:

1. Som en 2-dages workshop, hver dag bruger mindst 6 timer til dem.  
Anbefalet plan for gennemførelse af aktiviteter:

# dag 1



# dag 2



2. Opret et længerevarende forløb for unge, f.eks. ved at mødes en gang om ugen og gennemføre en aktivitet pr. møde. Dette scenarie kræver 12 møder/uger.
3. Organiser en Designer Livsscenarier lejr for unge, hvor man kan strække aktiviteter over flere dage, med. en ekstra opmærksomhed på de emner, der kræver mere tid for

unge at lære. Både ved hjælp af nye metoder og implementering af de anbefalede metoder, der bruger mere tid på dem.

## Anbefalinger til facilitatoren

- Hvis der allerede tidligere er gennemført andre aktiviteter med unge, hvis formål svarer til det, der er angivet i værktøjssættet, for eksempel gennemgang af interesser, kan visse aktiviteter muligvis ikke implementeres efter planen, men vi vil gerne understrege, at sekventering er afgørende for at bruge det udviklede værktøj, så vi anbefaler at holde sig til værktøjets plan.
- Vær kreativ, hvis du er bekendt med andre metoder, hvormed det er muligt at nå det nødvendige mål, sikkert ændre metoderne og bruge dem, du allerede har testet i din praksis, og som har bevist sig.
- Hvis tiden tillader det, kan du bruge mere tid på hvert trin, både ved at implementere aktiviteter langsommere og gentage dem om nødvendigt.
- Anvend metoderne på de unge, du arbejder med. Det er muligt, at nogle unge mennesker har brug for en mere individualiseret tilgang, og der vil være behov for yderligere forklaringer.
- Glem ikke at arrangere fælles bekendtskab med deltagerne (hvis de ikke har været bekendt før). Præsenter dig selv og/eller andre klasseledere. Arranger om nødvendigt et par spil: "Lad os lære hinanden at kende."
- Forklar, hvor lang tid aktiviteterne vil tage, og hvad der vil ske under dem. Fremhæv vigtigheden af respekt for hinanden og fraværet af forkerte eller korrekte svar.
- Overhold deltagerne omhyggeligt, og hvis energiniveauet er faldet, skal du tilbyde korte pauser i undervisningen. Tilbyd unge mennesker drikkevarer og snacks.
- Tænk omhyggeligt og forbered på forhånd alle de nødvendige materialer til aktiviteter - papir, papirvarer, udskrifter af regneark mv.
- Forbered dig omhyggeligt på aktiviteter, men vær forberedt på uventede situationer. Det er på sådanne tidspunkter, at du bedst kan bruge dit kreative potentiale!

## 2. Opfølgning og yderlig støtte til unge

Vi mener, at du som klasseleder formåede at gennemføre alle 9-trins aktiviteter perfekt, hvilket hjalp unge til at opdage meget om sig selv og også til bedre at se scenarierne i deres fremtidige liv. Hver finish er dog begyndelsen på noget nyt, og det er vigtigt at fortsætte det, du startede. På vejen frem vil unge helt sikkert komme til nytte og har brug for din yderligere støtte.

## På vej mod målet

Handlingsplanen skal være aktiv, så sørg for, at den ikke forbliver på papiret. Det er værdifuldt, hvis den unge er klar over, at der er hjælp, vejledning og opmuntring til rådighed. Bed de unge om at involvere dem omkring dem – familiemedlemmer, venner, ungdomsarbejdere og/eller andre ungdoms støttepersoner – på deres vej til at nå deres mål. Det er muligt, at en mentor kan kobles til den unge, som regelmæssigt vil kommunikere med den unge, inspirere og motivere dem, yde praktisk hjælp eller blot spørge:

### Hvordan går det? Hvordan går vejen til planlægning? Nærmer du dig dit mål osv.?

Mind den unge om, at for at nå målet skal du muligvis også overvinde forskellige forhindringer. Inviter unge til at implementere 5-trins reglen i deres daglige liv!

- Planlæg hvad du kan gøre **hver måned** for at komme tættere på dit mål!
- Planlæg hvad du kan gøre **hver uge** for at komme tættere på dit mål!
- Planlæg hvad du kan gøre **hver dag** for at komme tættere på dit mål!
- Find ud af, hvad du kan gøre **i dag!**
- Optag mindst fem ting **hver dag**, som du forpligter dig til at gøre for at komme tættere på dit store mål!

## Små ting til at støtte unge i at nå mål

- regelmæssige møder (bliv enig med den unge om deres frekvens, form, type);
- beskeder om påmindelse, opmuntring, inspiration, som kan sendes til den unge fra tid til anden;
- Hvis en ung person besøger et ungdomscenter, skal du placere nogle motiverende indsigter på væggene;
- organisere yderligere aktiviteter, såsom træning i opnåelse af mål
- opfordre en inspirerende ung person til at fortælle om sine personlige erfaringer med at nå mål;
- Opfordre unge til at oprette et system / en gruppe for gensidig støtte og hjælpe med at organisere regelmæssige møder.

## Vurdering af fremskridt og analyse af prioriteter

Der anbefales at fastsætte nogle evalueringskriterier og en tidsplan for at gennemgå resultaterne og om nødvendigt træffe korrigerende foranstaltninger. Ja, planerne eller kun detaljerne kan ændre sig, derfor har de unge en brug for konstant støtte for at forblive nysgerrige. Mastering design og kreativ tænkning hjælper med at hurtigt tilpasse sig nye forhold og kigge efter ikke-konventionelle løsninger. Motiver den unge til ikke at give op, hvis noget fejler.

**Start der, hvor du er. Brug det, du har.**

**Og gør hvad du kan!**

*Professionel tennisspiller Arthur Ashe*

### 3. Nyttige ressourcer og andet støttemateriale

Her er nogle nyttige links, hvor du kan finde yderligere ressourcer og materialer, der kan hjælpe i dit arbejde med emner relateret til kreativitet, personlig vækst og karriere. I den danske version af metodisk materiale tilbyder vi ressourcer tilgængelige på dansk, mens den engelske version af *Metodeguiden* også tilbyder ressourcer fra Letland og Estland.

- [https://www.ucviden.dk/ws/portalfiles/portal/103154322/Rasmussen A. R. 2007\\_kilden til kreativitet et dramap dagogisk perspektiv.pdf](https://www.ucviden.dk/ws/portalfiles/portal/103154322/Rasmussen_A._R._2007_kilden_til_kreativitet_et_dramap_dagogisk_perspektiv.pdf)
- <https://www.ug.dk/6til10klasse>
- <https://www.eva.dk/grundskole/valg-ungdomsuddannelse>
- <https://www.ug.dk/flereomraader/inspiration/miniartikler/jobkompasset>

# Litteraturliste

Casey, B. J., Jones, R. M., & Hare, T. A. (2008). The adolescent brain. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1124, 111–126.

Dietrich, A., & Kanso, R. (2010). A review of EEG, ERP, and neuroimaging studies of creativity and insight. *Psychological Bulletin*, 136(5), 822–848.

Dumontheil, I., Houlton, R., Christoff, K., & Blakemore, S.-J. (2010). Development of relational reasoning during adolescence. *Developmental Science*, 13(6), 15-24.

Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House.

Im, H., Hokanson, B., & Johnson, K. K. P. (2015). Teaching creative thinking skills: a longitudinal study. *Clothing and Textiles Research Journal*, 33(2), 129-142.

Lau, S., & Cheung, P. Ch. (2010). Development trends of creativity: what twists of turn do boys and girls take at different grades? *Creativity Research Journal*, 22(3), 329-336. Kleibeuker, S.

Luna, B., Padmanabhan, A., & O'Hearn, K. (2010). What has fMRI told us about the development of cognitive control through adolescence? *Brain and Cognition*, 72(1), 101–113.

Shalley, C.E., Zhou, J., & Oldham, G.R. (2004). The effects of personal and contextual characteristics on creativity: Where should we go from here? *Journal of Management*, 30(6), 933–958.

OECD. (2022) Programme for International Student Assessment PISA

Steele, Logan & McIntosh, Tristan & Higgs, Cory. (2017). Intrinsic motivation and creativity: Opening up a black box.

W., Dreu, De C. K. W., & Crone, E. A. (2013). The development of creative cognition across adolescence: distinct trajectories for insight and divergent thinking. *Developmental Science*, 16(1), 2-12.

Zanda Rubene (2016) "Mūsdienu jaunieša portrets globālajā izglītības telpā"

[www.bernulabklajiba.lv/wp-content/uploads/2019/04/Well-being-of-Young-People-in-the-Baltic-States\\_2018\\_LAT\\_Kopsavilkums.pdf](http://www.bernulabklajiba.lv/wp-content/uploads/2019/04/Well-being-of-Young-People-in-the-Baltic-States_2018_LAT_Kopsavilkums.pdf)

[www.cdc.gov/ncbddd/childdevelopment/positiveparenting/adolescence2.html](http://www.cdc.gov/ncbddd/childdevelopment/positiveparenting/adolescence2.html)

[www.verywellfamily.com/16-year-old-developmental-milestones-4171922](http://www.verywellfamily.com/16-year-old-developmental-milestones-4171922)

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227150>

<https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning>

<https://www.naudasskola.lv/lv/mana-ekonomika/limeni/1-3/personigais-budzets/merku-izvirzisana>

<https://www.leadstrat.com/8-roles-of-a-facilitator/>