

ATT ÄGA SIN PROCESS

ett verktyg för pedagoger och kulturutövare i arbetet med kreativa processer



Kultur i Väst



ATT ÄGA SIN PROCESS

ett verktyg för pedagoger och kulturutövare i arbetet med kreativa processer

Innehåll

Introduktion

Förord	5
Begrepp	7
Modellen	9
Arbetsbok	13
Skiss	17
Handledare och deltagare	19

Processen

Definiera	23
Utforska	27
Generera idéer 1	31
Göra urval 1	35
Generera idéer 2	39
Göra urval 2	43
Planera	47
Producera	51
Resultat	55

Metoder

Metoder	59
Bildverktyg	60
Associeringskedjan	62
Brainstorming	62
Journalistens sex frågor	63
Funktionsanalys	64
Love and hate	66
Negativ idégenerering	66
Tänkarhattar	68
Persona	68
Pluppmetoden	70
SWOT	70
6-3-5	71
Lästips	72

Text: Pernilla Ankarberg, Jenny Berner, Mania Teimouri och Pia Wretlind
Grafisk form: Pernilla Ankarberg, Ahaaadesignstudio.se
Foto: Pernilla Ankarberg, Karl-Oskar Ankarberg
Tryck: Boarding AB, Borås 2015
ISBN 978-91-87229-21-3

Skriften kan beställas genom Kultur i Väst:
info@kulturivast.se
kulturivast.se

© Kultur i Väst, Göteborg 2015

Förord

“Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt vilja till att pröva egna idéer och lösa problem. Den ska främja alla elevers utveckling och lärande samt en livslång lust att lära.”

Ur Lgr 11, läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011

Ett kvalitativt processarbete förutsätter ett kreativt förhållningssätt. Kreativitet handlar om att se bortom invanda mönster och kombinera det man vet på nya sätt. Kreativitet förutsätter mod, att våga ta steget ut i det oprövade och gå utanför dom upptrampade stigarna. För att kreativiteten ska leda till konkreta resultat behövs verktyg som erbjuder nya arbetssätt och ger stöd i utvecklingen av kreativa arbetsprocesser, både för individen och för organisationer.

”Att äga sin process – ett verktyg för pedagoger och kulturutövare i arbetet med kreativa processer” är titeln på denna skrift i vilken vi presenterar arbetssätt som skapar delaktighet och ger möjlighet för både handledare och deltagare att förstå och äga sin kreativa process.

Skriften är framtagen av Kultur i Väst för dom som verkar i en handledande roll tillsammans med barn och unga, som pedagog i skolan,

på ett museum eller som kulturutövare i ett skapande projekt.

Processmodellen är formulerad och formgiven av produktdesigner Pernilla Ankarberg. Modellen baserar sig på designteori och metoder hämtade ur en produktdesigners vardag. Skriften har arbetats fram i dialog med arkitekturkonsumenten Mania Teimouri och konsumenten för barn & unga Jenny Berner på Kultur i Väst samt projektledaren för KLIV - kultur och lärande i vardagen Pia Wretlind.

Modellen är anpassad för att fungera i ett kreativt arbete med barn och unga och vår förhoppning är att denna skrift ska bidra till högre kvalitet i kreativt processarbete.

Pernilla Ankarberg, Jenny Berner, Mania Teimouri och Pia Wretlind

Begrepp

“Uppfinningsförmåga tränas om läraren betonar processen likaväl som produkten samt uppmuntrar eleverna att aktivt experimentera, utforska och försöka på nytt.”

Lars Lindström, professor i pedagogik vid Stockholms universitet

I arbetet med den kreativa processen används begrepp som här får en förklaring.

Kreativ process - en serie aktiviteter som är nyskapande för deltagarna.

Lärande - en process i en trygg miljö som genom observerande med alla sinnen, reflektion och gestaltning leder till utveckling och förmåga att bearbeta och omvandla information till kunskap.

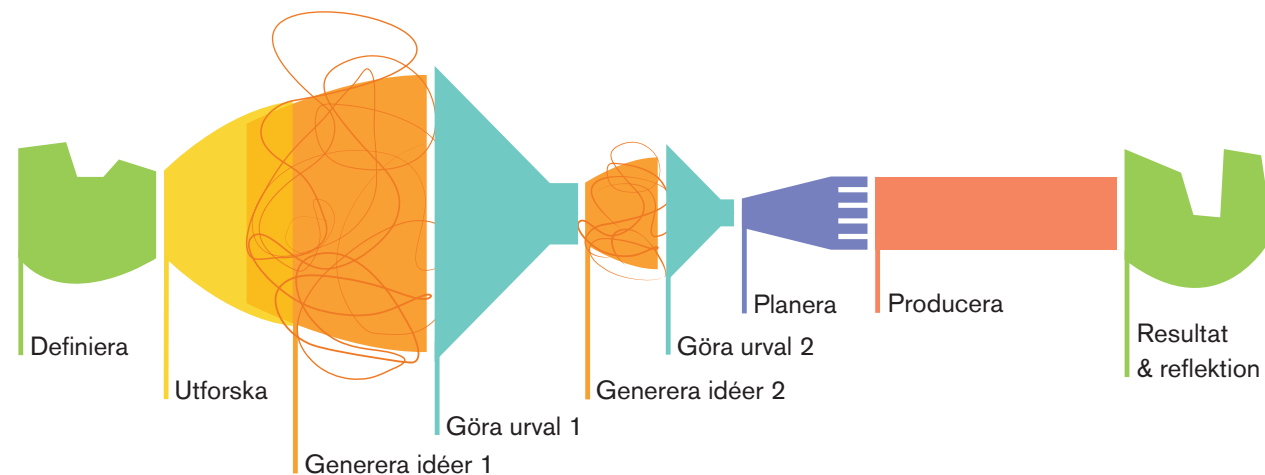
Process - ett förlopp, en serie aktiviteter som leder till ett resultat.

Produkt - ett resultat eller ett verk, kan vara både fysiskt och virtuellt.

Projekt - ett arbete som är avgränsat, med fastställt mätbart mål, tydlig början och slut.

Entreprenöriellt lärande - ett lärande som utvecklar och stimulerar kompetenser som att ta initiativ, ansvar och omsätta idéer till handling. Det handlar om att utveckla nyfikenhet, självförtroende, kreativitet och mod att ta risker.

Modellen



Den kreativa processen beskrivs här som en bild. En modell.

Modellen synliggör ett arbetssätt som tar form genom nio faser som alla har olika karaktär. Tanken är att man rör sig från vänster till höger längs en fiktiv tidsaxel. Den som har arbetat i kreativa processer tidigare vet att arbetet sällan löper linjärt. I verkligheten rör man sig många gånger bakåt för att göra om vissa steg. Så länge man inte helt hoppar över någon fas så fungerar det alldeles utmärkt. Se modellbilden på sidan 8.

Den kreativa processen tar sin början i fasen **Definiera**. Att definiera innebär att sätta ramar och ta ut en riktning för arbetet.

Nästa fas, **Utforska**, handlar om att ta in information, inspiration och kunskap för att gå djupare in i ämnet. Modellen beskriver denna

del av processen som mer öppen när mer information tas in och idéer skapas för att gå över i fasen **Generera idéer 1**. I arbetet med idégenereringen är allt tillåtet och allt är möjligt.

Dessa faser i början av den kreativa processen kan kännas diffusa och svåra att greppa. Det hör till processens natur och kan vara ett tecken på att vi rör oss på okänd mark. Det är på okänd mark som nya svar kan hittas.

I fasen **Göra urval 1** är det dags att syna, bedöma och analysera resultatet av idégenereringen. Genom att välja ut idéer smalnar denna del av den kreativa processen och blir mer tydlig och greppbar. Välj ut en till tre idéer att gå vidare med.

Generera idéer 2 bygger vidare på dom idéer som valts ut. Här är återigen allt möjligt och tillåtet. Men helt nya idéer som uppstår i den här fasen får sparas till ett annat arbete.

Under fasen **Göra urval 2** avgörs slutgiltigt vilken av idéerna som från och med nu är i fokus. Valet görs med stöd av dom ramar och riktlinjer som definierades i början av processen.

I fasen **Planera** avgörs hur idén ska genomföras. Till exempel vem gör vad, vilka material behövs, hur ser tidsplanen ut med mera.

Fasen **Producera** är den del av den kreativa processen som är mest konkret. Det är nu dags att iscensätta den idé som arbetats fram.

I den sista fasen, **Resultat & reflektion**, har vi nått vårt mål, vi har ett resultat. Vi tittar på hela processen och reflekterar kring vad som gick bra och vad som kunde gjorts annorlunda.

”Alla barn har rätt att uttrycka sin åsikt. Vuxna ska lyssna, beakta och återkoppla till barnet.”

Artikel 12, FN:s konvention om barnets rättigheter



Arbetsbok

En kreativ process kan vara svår att få grepp om, speciellt för utomstående. För att göra den synlig är det viktigt att dokumentera arbetet.

Dokumentationen av arbetet igenom hela processen kan samlas i en arbetsbok där anteckningar, tankegångar, målbilder, idéer, reflektioner och skisser ingår.

För att det ska fungera optimalt är det viktigt att arbetsboken följer hela den kreativa processen. Det är lockande att vilja försköna arbetet och skriva arbetsboken i efterhand; lockande men inte särskilt funktionellt. En arbetsbok som följer processens olika delar och löpande tar form, rymmer alla dom reflektioner, beslut och idéer som verkligen leder oss fram till resultatet. Det handlar om

att våga skildra den kreativa processen så som den är. Oviss och vindlande.

Genom att dokumentera arbetet i en arbetsbok ges utomstående möjlighet att kunna ta del av hela den kreativa processen till skillnad från att bara se det färdiga slutresultatet. Det ger möjligheter för en pedagog att bedöma elevens hela arbete.

När reflektioner och arbetssätt kläs i ord skapas en medvetenhet om den egna förmågan. Det ger en möjlighet att se sitt arbete utifrån.

Rent praktiskt kan en arbetsbok vara allt från en hög linjerade papper i en skolåda till en vacker trycksak. Det kan vara praktiskt att ha en skrivbok eller pärm för att samla

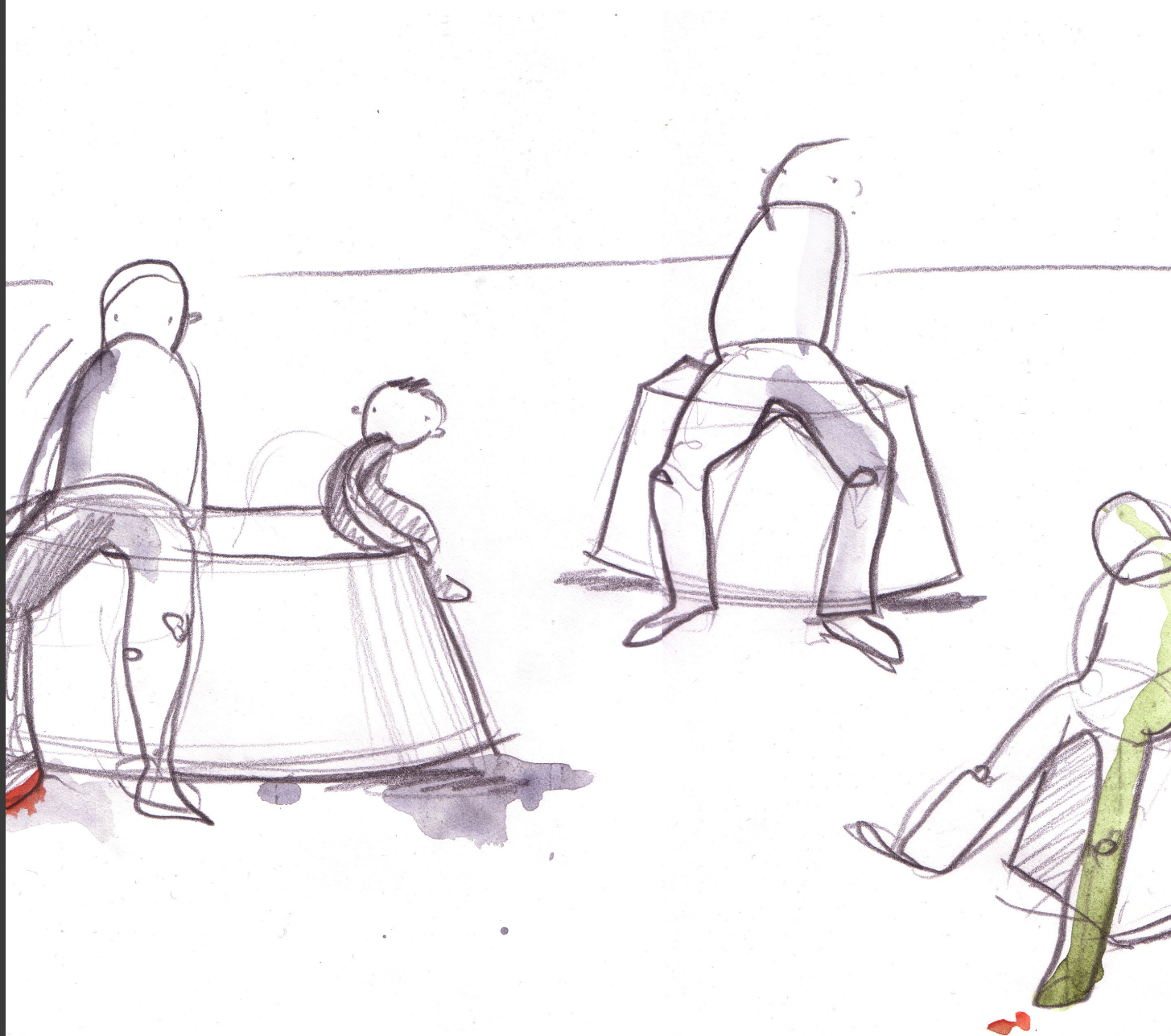
skisser, reflektioner och foton i. Arbetsboken behöver inte alltid göras individuellt. Den kan skapas gemensamt.

Vidare i den här skriften ges vägledning om vad som ska göras i arbetsboken. Det beskrivs i varje fas under rubriken ”I din arbetsbok finns”.

”När jag fyller på i arbetsboken så vet jag helt plötsligt vad det är jag håller på med. Alla dom tankar och beslut jag tar blir synliga, inte bara för andra utan även för mig själv.”

Pernilla Ankarberg, produktdesigner





Skiss

Att arbeta med skisser är användbart genom hela den kreativa processen.

Skissen kan ha olika syften.

Den kan användas för att **undersöka** och förstå. Ingen annan behöver kunna läsa ut någonting av en sådan skiss. Man gör en sådan skiss för sin egen skull. Med hjälp av enkla material kan man testa hur en tänkt produkt skulle kunna kännas, användas och se ut.

Skissen som verktyg kan också användas för att **kommunicera** en idé och behöver i så fall vara tydlig. Den behöver då innehålla kända koder och symboler eller kompletteras med text för att kunna läsas av mottagaren. Skissen behöver inte vara estetiskt tilltalande.

Skissen kan också fungera som ett sätt att **utveckla tanken**. När hjärnan och kroppen samarbetar så blir tanken påtaglig. En idé blir konkret och synlig.

Det finns fler sätt att skissa på än med papper och penna. Forma idén i lera, böj ståltråd, vik kartong, gör ett collage...

Skillnad mellan skiss och ritning

En skiss är flyktig, enkel. Den visar idén i stora drag och inbjuder till förändring och utveckling. En färdig ritning är mer precis och beskriver även detaljer.



Handledare och deltagare

Att vara kreativ deltagare och att leda en process på samma gång kan ha sina svårigheter. Det är handledarens roll att med tydliga instruktioner och ramar lotsa deltagarna. Handledaren finns vid sidan av och visar tillit till deltagarnas kompetens.

Handledarens uppgift är att skapa bra förutsättningar för varje fas i den kreativa processen. Det handlar om allt från arbetsmiljö, material och verktyg till gruppdynamik. I denna skrift beskrivs inför varje fas vad som behövs för att det specifika arbetet ska fungera så bra som möjligt.

Det som handledaren genomgående behöver ta hänsyn till är deltagarnas förhållningssätt till arbetet och till varandra. En idégenerering gynnas av att alla idéer får komma fram eftersom man inte från början kan veta vilka som är användbara för just denna process. Med en tillåtande attityd kommer arbetsgruppen att nå längre.

I början av den kreativa processen kan arbetet kännas ovisst och oklart. Allt eftersom processen fortlöper skapas mer och mer struktur. Det gäller för handledaren att få deltagarna att våga stanna kvar i det ovissa så länge processen behöver det.

Kunskap om processen

Ett sätt att skapa trygghet är att handledaren informerar om formen för arbetet och hur den kreativa processen kan se ut samt vad målet med arbetet är. Detta ger deltagarna möjlighet att se sina egna roller och synliggör för handledaren vilken hjälp som eventuellt kan behövas. Handledaren och deltagarna arbetar tillsammans från första steget i processen.

Använd gärna modellbilden på sidan 8.

Tänk på att...

- det kräver mycket energi att arbeta med kreativa processer.
- pausa.
- fylla på energi.
- variera arbetssätt.
- den miljö som deltagarna befinner sig i kommer att påverka arbetet i processen.
- byta miljö.

“Kreativitet är ett krävande ord. Det står för ett förhållningssätt som är relaterad till MOD, TID, LUST och TILLIT. Dessa ord låter kanske klichéartade, men för mig står dom för det som gör förändring möjlig.”

Pia Wretlind, rektor och projektledare för KLIV

Definiera



Den kreativa processens första fas, **Definiera**, går ut på att tillsammans sätta ramar och att ta ut en riktning för arbetet. Förutsättningar och begränsningar utgörs av sådant som tid, tema, lokal och budget.

Beroende på deltagarnas kunskap och erfarenhet kan olika mycket av dessa förutsättningar och begränsningar redan vara givna. Begränsningar ger möjligheter. Deltagarna sammanfattar resultatet i ett dokument som genom processen fungerar som vägledning. Se till att dokumentet delas av alla och sparas i arbetsboken.

Utifrån ett tema eller behov formulerar deltagarna en frågeställning. Frågeställningen syftar till att förtydliga arbetets riktning och undersökningsområde. En frågeställning kan ha många svar.

En tidsplan underlättar arbetet och gör att tiden kan användas medvetet. Utifrån ett givet slutdatum planeras hur mycket tid som kan ägnas åt varje

fas. Det är viktigt att deltagarna tillsammans gör upp på vilket sätt samarbetet ska gå till, vilka ”spelregler” som gäller och hur beslut tas i gruppen.

Allt det som deltagarna kommer fram till - tidsplan, förutsättningar, begränsningar, frågeställning, och ”spelregler” - formuleras och visualiseras. Dokumentera i arbetsboken samt gör synligt för alla.

Det som deltagarna kommit fram till i fasen **Definiera** är skrivet i sten fram tills att det eventuellt ska ändras. Det kan hända att förutsättningarna ändras under processens gång. Om detta sker ska förändringen göras efter gemensamt beslut. Det ska tydligt synas i arbetsboken vad som förändrats och varför.

När fasen **Definiera** är klar har en frågeställning formulerats och det finns ett dokument att återkoppla till genom hela den kreativa processen.

Egna reflektioner

I din arbetsbok finns

efter denna fas

- Reflektioner inför och under arbetet
- Frågeställning
- Beskrivning av förutsättningar och begränsningar
- Tidsplan
- Spelregler
- Resultat av använda metoder

Tänk på att...

- hjälpa deltagarna att avgränsa frågeställningen. Ju bredare och vidare frågeställning desto längre tid tar det att arbeta igenom den.
- den här delen av processen innebär mycket prat.
- en tydlig frågeställning kan ha många svar.



Utforska

I fasen **Utforska** fördjupar sig deltagarna i frågeställningen. Det handlar om att söka kunskap, få en överblick och inspireras. Med hjälp av nyvunnen kunskap kan vi ta oss förbi den allmänt vedertagna bilden och gå djupare in i ämnet. Om arbetet syftar till att skapa något nytt är den här fasen extra viktig att lägga tid på.

Inventera kunskap och kompetens som finns hos deltagarna i gruppen. Använd er av olika sätt för att utforska ämnet. Besök bibliotek, använd internet, gå på föreläsningar, låt dig inspireras av olika konstformer och samtala med människor. Kunskap kan komma från oväntat håll. Gör studiebesök och umgås med

ämnet. Titta på hur andra har löst liknande frågeställningar.

I den här fasen kan deltagarna arbeta i mindre grupper för att senare delge varandra information och kunskap.

Redan i den här delen av processen kommer det att komma idéer. Se till att alla skriver ner dessa i arbetsboken. Idéerna kan komma till användning i nästa fas.

När denna fas i den kreativa processen är slut har deltagarna gått djupare in i ämnet och är redo att generera idéer.

Egna reflektioner

I din arbetsbok finns

sedan tidigare

- Reflektioner inför och under arbetet
- Frågeställning
- Beskrivning av förutsättningar och begränsningar
- Spelregler
- Tidsplan

efter denna fas

- Bilder, text och annat material av det som inspirerat
- Dokumentation av och reflektioner kring ny information
- Resultat av använda metoder

Tänk på att...

- söka kunskap brett och våga inspireras.
- undersöka hur andra har utvecklat liknande frågeställningar.
- dokumentera vid studiebesök.



Generera idéer 1

Nu är det dags att utveckla och aktivt börja skapa nya idéer. Innan man börjar idégenereringen är det bra att minimera allt som kan störa och stanna upp flödet. Stäng av mobilen, stäng dörren och öppna sinnen. Det gäller att skapa förutsättningar för kreativitet. Försök att vara närvarande i rummet och nuet.

Förbered med att ta fram papper, pennor och annat användbart. Idéer som kommer ska snabbt kunna tecknas ner. När ni väl fått upp farten får inga enkla små ting hindra flödet.

Det finns många metoder att ta till om deltagarna drabbas av idétorka. Några av dessa hittar du i kapitlet Metoder.

En tillåtande inställning är viktig. Det går inte att vara genomtänkt och spontan på samma gång. Det går inte heller att bara komma på bra idéer. Det är lika bra att släppa fram alla idéer och sen i efterhand välja vilken eller vilka idéer som passar bäst. Det är först i nästa fas som analytisk och kritisk granskning sker.

Flödet under en idégenerering går inte att styra. Tanken ska få löpa fritt. Det är viktigt att deltagarna är överens om att alla idéer är allas. En idé föder en annan.

Egna reflektioner

I din arbetsbok finns

sedan tidigare

- Reflektioner inför och under arbetet
- Frågeställning
- Beskrivning av förutsättningar och begränsningar
- Spelregler
- Tidsplan
- Bilder och text av det som inspirerat
- Dokumentation av och reflektioner kring ny information

efter denna fas

- Dokumentation av idéflödet
- Reflektioner kring idéer, arbetsmetoder och process
- Resultat av använda metoder

Tänk på att...

- skapa förutsättningar för en bra idégenerering.
- kreativt tankearbete är energikrävande. Hämta ny energi genom att till exempel pausa, dricka vatten, möblera om, byta plats och äta.
- att styra så lite som möjligt när idégenereringen väl börjat.
- ta en tydlig paus innan nästa fas.

Göra urval 1



Idégenerering kan pågå i en evighet när man väl fått upp farten. Oron över att man ännu inte har kommit på den bästa idén kan vara drivande. För att gå vidare till nästa steg behövs ett tydligt stopp.

Gå igenom samtliga idéer, sortera utifrån inriktning och ämne och skapa kluster. I den här fasen är det viktigt att varje deltagare och idé får sitt utrymme. Dom idéer som under idégenereringen snabbt tecknades ner, kan nu utvecklas och få sin förklaring.

Se över resultatet och fråga er själva om ni är nöjda med antalet idéer. Om inte hoppar ni tillbaka i processen och gör en ny idégenerering. Är ni nöjda med antalet idéer är det dags att gå vidare för att analysera, kritisera och bedöma.

Under den kreativa processens första fas **Definiera** skapades ett vägledande dokument med förutsättningar och begränsningar för arbetet. Detta dokument används nu för att kunna göra ett urval.

Egna reflektioner

I din arbetsbok finns

sedan tidigare

- Reflektioner inför och under arbetet
- Frågeställning
- Beskrivning av förutsättningar och begränsningar
- Spelregler
- Tidsplan
- Bilder och text av det som inspirerat
- Dokumentation av och reflektioner kring ny information
- Dokumentation av idéflödet
- Reflektioner kring idéer, arbetsmetoder och process

efter denna fas

- Dokumentation och resultat av arbetet med att göra urval
- Reflektioner kring arbetet
- Resultat av använda metoder

Tänk på att...

- det kan upplevas besvärligt att välja bort idéer.
- allas deltagande är viktigt!
- påminna om processens olika faser och var man befinner sig i arbetet.

Generera idéer 2

Den andra idégenereringen utgår ifrån dom idéer deltagarna valt ut. Det är nu tid att gå från det analytiska och kritiska tänkandet till att återigen se allt som möjligt. Deltagarna har till uppgift att utveckla idéerna, dra dessa några steg till och låta dom få blomma ut. Testa dina idéer genom att skissa och bygga prototyper.

Egna reflektioner

I din arbetsbok finns

sedan tidigare

- Reflektioner inför och under arbetet
- Frågeställning
- Beskrivning av förutsättningar och begränsningar
- Spelregler
- Tidsplan
- Bilder och text av det som inspirerat
- Dokumentation av och reflektioner kring ny information
- Dokumentation av idéflödet
- Reflektioner kring idéer, arbetsmetoder och process
- Dokumentation och resultat av arbetet med att göra urval
- Reflektioner kring arbetet

efter denna fas

- Dokumentation av idéutvecklingen
- Reflektioner kring arbetets gång
- Resultat av använda metoder

Tänk på att...

- skapa förutsättningar för en bra idégenerering.
- kreativt tankearbete är energikrävande. Hämta ny energi genom att till exempel pausa, dricka vatten, möblera om, byta plats och äta.
- att styra så lite som möjligt när idégenereringen väl börjat.
- ta en tydlig paus innan nästa fas.

Göra urval 2

I denna fas görs en ny kritisk tolkning och reflektion kring dom utvecklade och fördjupade idéerna. För att testa om idéerna håller, sätt dom i ett större sammanhang och se dom ur olika perspektiv. Relatera också till dokumentet med förutsättningar och begränsningar. Välj ut en av idéerna att arbeta vidare med.



Egna reflektioner

I din arbetsbok finns

sedan tidigare

- Reflektioner inför och under arbetet
- Frågeställning
- Beskrivning av förutsättningar och begränsningar
- Spelregler
- Tidsplan
- Bilder och text av det som inspirerat
- Dokumentation av och reflektioner kring ny information
- Dokumentation av idéflödet
- Reflektioner kring idéer, arbetsmetoder och process
- Dokumentation och resultat av arbetet med att göra urval
- Reflektioner kring arbetet
- Dokumentation av idéutvecklingen
- Reflektioner kring arbetets gång

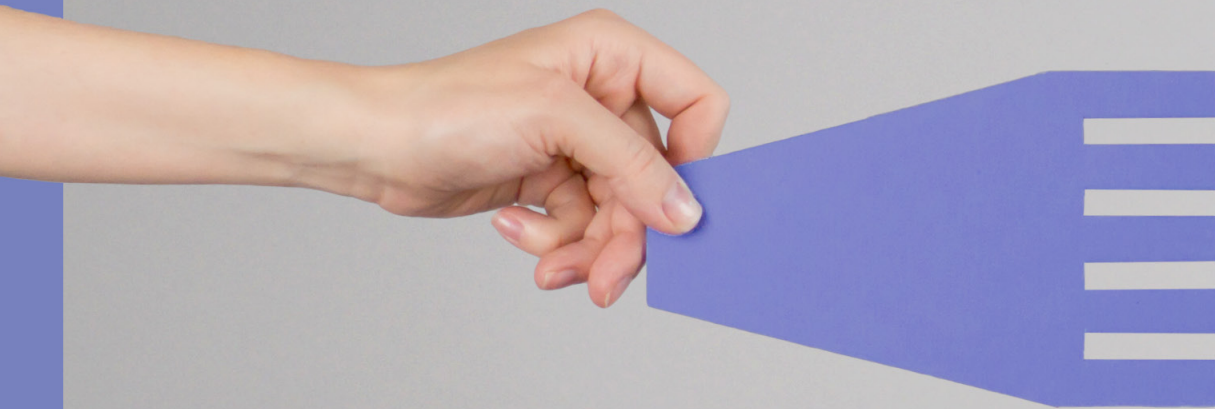
efter denna fas

- En utvald idé
- Resultat av använda metoder

Tänk på att...

- det kan upplevas besvärligt att välja bort idéer.
- alla deltagare ska känna sig som ägare till den idé som valts.

Planera



Nu har deltagarna arbetat fram och valt ut en idé. I den här fasen är det dags att planera arbetet för att förverkliga idén. Deltagarna svarar på frågor som ”Vad behöver vi skaffa?” och ”Vem ska göra vad?”. Skapa ett schema med tydligt uppdelade ansvarsområden för arbetet med genomförandet. Skriv ner vem som har ansvar för vad. Gör listor över vad som behöver införskaffas och färdigställ eventuella ritningar. Glöm inte att dokumentera även denna fas i arbetsboken!

Egna reflektioner

I din arbetsbok finns

sedan tidigare

- Reflektioner inför och under arbetet
- Frågeställning
- Beskrivning av förutsättningar och begränsningar
- Spelregler
- Tidsplan
- Bilder och text av det som inspirerat
- Dokumentation av och reflektioner kring ny information
- Dokumentation av idéflödet
- Reflektioner kring idéer, arbetsmetoder och process
- Dokumentation och resultat av arbetet med att göra urval
- Reflektioner kring arbetet
- Dokumentation av idéutvecklingen
- Reflektioner kring arbetets gång
- En utvald idé

efter denna fas

- Ansvarsområden
- Arbetsfördelning
- Ritningar
- Materialförteckning
- Dokumentation och reflektioner
- Resultat av använda metoder

Tänk på att...

- låta deltagarna organisera arbetet.
- alla verkligen är delaktiga i arbetet.



Producera

Producera är fasen mellan planering av idén och det färdiga resultatet. I den här delen av den kreativa processen sker genomförandet. Det kan vara att framställa något fysiskt men det kan lika gärna handla om att visualisera en vision eller gestalta en tanke om utveckling.

Arbetet består av att måla, bygga och beskriva produkten – presentera, motivera och kommunicera.

Om den kreativa processen är ett projektarbete i skolan, tänk då på att det är hela processen som ska bedömas och inte är bara det konkreta arbetet i processens slutfaser. Arbetsboken är ett viktigt verktyg där vi kan följa arbetet genom hela den kreativa processen.

Egna reflektioner

I din arbetsbok finns

sedan tidigare

- Reflektioner inför och under arbetet
- Frågeställning
- Beskrivning av förutsättningar och begränsningar
- Spelregler
- Tidsplan
- Bilder och text av det som inspirerat
- Dokumentation av och reflektioner kring ny information
- Dokumentation av idéflödet
- Reflektioner kring idéer, arbetsmetoder och process
- Dokumentation och resultat av arbetet med att göra urval
- Reflektioner kring arbetet
- Dokumentation av idéutvecklingen
- Reflektioner kring arbetets gång
- En utvald idé
- Ansvarsområden
- Arbetsfördelning
- Ritningar
- Materialförteckning
- Dokumentation och reflektioner

efter denna fas

- Resultat av använda metoder

Tänk på att...

- tydlighet i presentationen är viktigt.

Resultat



Nu har vi nått slutfasen i den kreativa processen. Vid det här laget har vi ett resultat. Vi har en arbetsbok där hela processen finns skildrad. Nu kan vi titta tillbaka på arbetet, reflektera och ta lärdom av erfarenheterna som gjorts under hela resan.

Deltagarna har nu redskap för att beskriva och analysera sin egen kreativa process. Processens olika delar blir tydliga och underlättar bedömning av arbetet.

Viktiga frågeställningar för att analysera arbetet:

- Hur har arbetet fungerat i gruppen?
- Vad hände längs vägen genom processen?
- Finns det något som hade kunnat underlätta arbetet?
- Var det något som fungerade väldigt bra?
- Vad tar vi med oss till nästa projekt?
- Vad behöver utvecklas eller förändras?

Egna reflektioner

I din arbetsbok finns nu

sedan tidigare

- Reflektioner inför och under arbetet
- Frågeställningen
- Beskrivning av förutsättningar och begränsningar
- Spelregler
- Tidsplan
- Bilder och text av det som inspirerat
- Dokumentation av och reflektioner kring ny information
- Dokumentation av idéflödet
- Reflektioner kring idéer, arbetsmetoder och process

- Reflektioner kring arbetet
- Dokumentation av idéutvecklingen
- Reflektioner kring arbetets gång
- En utvald idé
- Ansvarsområden
- Arbetsfördelning
- Ritningar
- Materialförteckning
- Dokumentation och reflektioner

efter denna fas

- Analys och slutsats
- Reflektioner
- Resultat av använda metoder

Tänk på att...

- verkligen ge tid till reflektion.

A close-up photograph of a hand holding a stack of Polaroid photos. The top photo shows two men in yellow soccer jerseys, one of whom is shouting with his mouth open. Below this photo, several other Polaroids are visible, showing various scenes and colors. The background is a dark, textured surface.

Metoder

I denna del av skriften presenteras ett antal metoder som kan vara användbara i arbetet med kreativa processer. Det finns en enorm skatt av sätt att arbeta på och varianterna är många. Lästips på fler metoder hittar du på sidan 72.

Se vilka metoder som passar din process och dina deltagares sätt att arbeta. Låt dig inspireras, utveckla och skapa egna metoder.

Det kan ibland kännas lite trögt och svårt första gången man använder en ny metod. Samtidigt så kan metoderna tillföra enormt mycket till innehållet i den kreativa processen.

I dom fall där metoden förklaras med ett exempel utgår vi från produkten ”en stol”.

Bildverktyg

Mål

Formulera och definiera en känsla eller ett uttryck för det som ska skapas.

Metod

Bildverktyget ger deltagarna utrymme att beskriva en känsla eller ett uttryck med hjälp av bilder och ord. När endast ord används för att beskriva form och färg kan en arbetsgrupp verka vara helt ense. När dessa uttryck ska beskrivas med bilder kan deltagarna ibland inse att dom menat två helt olika uttryck för samma ord. Ord är helt enkelt ett något trubbigare verktyg när det kommer till att kommunicera färg och form.

Arbetet börjar med att deltagarna enas om vad som ska definieras. Det kan till exempel vara:

- hur stolen ska upplevas
- hur stolen absolut inte ska upplevas
- hur stolar upplevs idag generellt
- hur sammanhanget där stolen ska finnas upplevs

Med gemensamt mål i sikte får var och en till uppgift att välja ut bilder och ord som passar in på beskrivningen. För att hitta bilder kan man klippa i tidningar eller skriva ut bilder från nätet. Orden skrivs på lappar med ett ord på varje lapp. Deltagarna enas sedan om fem ord och fem bilder. Dessa bilder och ord monteras och blir en del av arbetsboken.

En beskrivning skulle kunna se ut som på sidan bredvid.



Associeringskedjan

Mål

Skapa nya tankebanor vid idégenerering.

Metod

Deltagarna skapar tillsammans en kedja av ord där ett ord associeras utifrån ordet innan och så vidare. Orden ska inte ha med frågeställningen att göra utan associeras fritt. Handledaren sätter sedan frågeställningen i relation med ett av kedjans ord och deltagarna får komma med idéer utifrån denna kombination. När inga fler idéer kommer gör handledaren samma sak med nästa ord i kedjan.

Brainstorming

Mål

Generera ett stort antal idéer.

Metod

Deltagarna sätter sig tillsammans för att låta tankarna flöda fritt utifrån en gemensam frågeställning. En i gruppen antecknar, väl synligt för alla, allt det som kommer fram under samtalets gång. Gruppen bygger löpande vidare på dom idéer som kommer upp. En tanke föder nästa.

Den som antecknar fungerar samtidigt som moderator med ansvar att hålla ihop samtalet kring frågeställningen.

Det är alla deltagares ansvar att skapa en miljö som underlättar idégenereringen. Under en pågående brainstorming är det förbjudet att värdera och kritisera idéer. Målet är att komma på så många idéer som möjligt oavsett idéernas kvalitet. Det finns dessutom en poäng att låta dom mest galna och praktiskt ogenomförbara idéerna få flöda fritt, eftersom det gör att deltagarna idémässigt når längre och högre.

Det är viktigt att alla som deltar tar sig tid att förstå varandras idéer. Idéerna som skapas under brainstormingen tillhör alla och inte bara den som uttrycker dom.

Journalistens sex frågor

Mål

Tydliggöra processens mål och innehåll.

Metod

Deltagarna ger svar på frågorna:

- Vad Vad ska vi skapa?
- Var Var ska det användas?
- När När ska det vi skapar användas?
- Hur Hur ska det vi skapar användas?
- Vem Vem ska använda det?
- Varför Varför behövs det vi skapar?

I projektets början är det svårt att svara utförligt på samtliga frågor. Ju fler svar vi kan få fram desto tydligare blir riktningen i processen.

Exempel

- Fråga: Vad ska vi skapa?
- Svar: En stol.

- Fråga: Var ska den användas?
- Svar: I väntrummet på en ögonklinik.

- Fråga: När ska den användas?
- Svar: Dagtid, när patienterna väntar.

- Fråga: Hur ska den användas?
- Svar: Sitta på och vänta i högst en timme.

- Fråga: Vem ska använda den?
- Svar: Patienter som kan vara barn, ungdomar, vuxna och gamla. Dom kan vara olika rörliga och kan ha svårt att se.

- Fråga: Varför ska den användas?
- Svar: För att ge vila. Vara bekväm. Skapa en känsla av trygghet och lugn.

Funktionsanalys

Mål

Beskriva produkten eller idén med funktioner istället för färdiga lösningar. Rangordna funktionerna som den färdiga produkten eller idén ska erbjuda.

Metod

Funktionsanalysen ger deltagarna ett verktyg för att lättare kunna prioritera bland alla dom olika egenskaper produkten eller idén ska erbjuda. En lista växer fram genom att ställa följande frågor och sedan svara på dom:

1. Vilken är den viktigaste funktionen hos stolen?

Svar: Erbjuder sitttyta.

Den funktionen kallar vi för **huvudfunktion (HF)**, den viktigaste funktionen.

2. Vilka funktioner behövs för att huvudfunktionen ska bli verklighet?

Svar: Stolen ska passa många, vara bekväm, vara höj- och sänkbar och ha armstöd.

Dessa funktioner kallar vi för **nödvändiga funktioner (NF)**.

3. Vilka ytterligare funktioner ska stolen ha?

Svar: Den ska vara lätt att flytta på, vara lätt att rengöra, ge en känsla av lugn, vara tillverkad av miljövänliga material och se ut som en stol.

Alltså funktioner som tillför värden till det vi skapar men inte är avgörande. Dessa funktioner kallar vi för **önskvärda funktioner (ÖF)**.

4. Vilka funktioner ska undvikas?

Svar: Att stolen är tung och skapar ljud/skrapljud.

Dessa kallar vi **Icke önskvärda funktioner (IÖF)**.

Genom att definiera och rangordna funktioner hjälper oss funktionsanalysen att prioritera. Vi bestämmer oss för vad som är viktigast i projektet.

Hf - erbjuda sittplats för patienter i väntrummet

Nf - passa många - stora, små korta, långa & olika rörliga

Nf - vara bekväm

Nf - vara höj & sänkbar

Nf - ha armstöd

Öf - vara lätt att rengöra

Öf - lätt att flytta på

Öf - ge en känsla av lugn

Öf - vara tillverkad av miljövänliga material

Öf - se ut som en stol

Iöf - tung

Iöf - skapa ljud/skrapljud

Love and hate

Mål

Få fram svaga och starka sidor hos en idé eller ett förslag.

Metoden

Alternera mellan att gilla och ogilla ett förslag. Överdriv för att få fram både det du gillar och det du ogillar med idén. Gör en lista med det positiva och en med det negativa.

Negativ idégenerering

Mål

Arbeta fram idéer genom att tänka tvärt om.

Metoden

Negativ idégenerering startar i att vända upp och ner på processens frågeställning. Istället för att se till ett behov och lösa ett problem ska man i den här metoden ge förslag på hur problem kan förvärras. Låt sedan svaren och förslagen generera nya idéer.

Exempel

Frågeställning: Hur kan vi skapa en stol som är bekväm att sitta i?

Omvänd: Hur kan vi skapa en stol som absolut ingen vill sitta i?

Svar: Vi ser till att sitsen är smutsig.

Svaret leder till en ny idé: Att stolen ska vara lätt att hålla ren.



Tänkarhattar

Mål

Pröva nya perspektiv och variera sitt sätt att tänka på.

Metod

Den här metoden ger deltagarna strategier för tänkandet. Sex olika perspektiv beskrivs med lika många hattar i var sin färg. Varje deltagare tar på sig en hatt och diskuterar idéer och förslag utifrån det perspektiv som dennes hatt representerar.

Vit hatt	information och fakta
Gul hatt	positiva möjligheter som kan motiveras logiskt
Röd hatt	intuition och känslor vilka inte behöver motiveras
Grön hatt	kreativt tänkande kring alternativ och nya lösningar
Svart hatt	risker, hot och hinder som kan motiveras logiskt
Blå hatt	leder processen, sammanfattar, drar slutsatser och fattar beslut

Persona

Mål

Tydliggöra användarens behov och egenskaper.

Metod

En persona gör det tydligt hur en tänkt användares personlighet påverkar slutresultatet. Metoden hjälper också deltagarna att formge utifrån någon annans behov snarare än efter eget tycke och smak.

Deltagarna skapar tillsammans en person som får representera den målgrupp som produkten riktar sig till. Personen kan beskrivas med till exempel namn, ålder, arbetsplats, yrke, personliga egenskaper, fritidsintressen, bostad och bostadsområde. Beskriv gärna vad personen gillar och inte gillar. Teckna en bild eller använd ett foto för att ytterligare synliggöra personens identitet. Var detaljerad och undvik så gott det går generaliseringar.

namn: Kim
ålder: 52 år
syssla: optiker
intressen: Matlagning, klättring & fotografi.
bor: Lilla Edet
familj: Särbo, ett vuxet barn & två yngre bonusbarn
semestrar: I fjället, på sommaren för att klättra och på vintern för att åka längdskidor
kommer från: Island
tycker om: kokböcker, filmfestivalen
tycker inte om: pålsdjur, pollensäsong, orättvisor
personlighet: Skattar mycket, är snäll men envis. tycker om att ta i.



Pluppmetoden

Mål

Sortera och välja ut bland många idéer.

Metod

Pluppmetoden är ett enkelt sätt att ta reda på vad alla i gruppen tycker om dom idéer som skapats. Lägg ut eller sätt upp alla idéerna synligt. Ge deltagarna tre pluppar var för att markera dom idéer dom helst vill utveckla. Plupparna kan ritas med färgpenna eller vara klistermärken, spelpjäser eller annat som gör det möjligt att markera. Man kan sätta alla tre pluppar på en och samma idé eller sprida dom.

SWOT

Mål

Upptäcka styrkorna, svagheter, möjligheterna och hoten för en projektidé.

Metod

En SWOT-analys handlar om att definiera styrkor, svagheter, möjligheter och hot och är efter engelskans ord för Strength, Weakness, Opportunity och Threat.

Styrkor och svagheter finns i själva idén eller produkten:
Styrkan hos en stol skulle till exempel kunna vara att den är stadig och bekväm för många.
Höj och sänkbar.
Svagheten att man snubblar på benen. Att den skapar oljud. Och att det är svårt att använda höj och sänkfunktionen.

Möjligheter och hot ligger utanför idén eller produkten:
Möjligheten för stolen kan till exempel vara att den får pris för bästa form.
Hotet kan vara att en av leverantörerna går i konkurs.

6-3-5

Mål

Gemensamt skapa många idéer på kort tid.

Metod

Deltagarna sitter i en ring. Alla tar var sin tomt ark papper och delar in ytan i tre kolumner. På fem minuter får varje deltagare skriva eller teckna ner tre idéer, en i varje kolumn. När tiden är ute skickas arket vidare till personen bredvid som väljer att antingen bygga vidare på den förre deltagarens idéer eller att skapa tre helt nya. Proceduren upprepas tills arken gått varvet runt.

Lästips

Böcker

Författare: Dorte Nielsen (Svensk översättning: Viveca Rosencrantz)
Titel: **Idéer : kreativa verktyg och metoder för idé- och konceptutveckling**
Förlag: Forlaget Grafisk litteratur. AGI Aktuell Grafisk Information AB. Bokförlaget Arena. 2003
ISBN 91-7843-184-0

Författare: Jonas Michanek &Andréas Breiler
Titel: **Idéagenten 2.0 : en handbok i idea management**
Förlag: Bookhouse Publishing AB. 2007
ISBN 978-91-89388-35-2

Författare: Vijay Kumar
Titel: **101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization**
Förlag: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey. 2013
ISBN 978-1-118-08346-8

Författare: P.A. Ståhlberg
Titel: **Tänk det otänkta: tänk kreativt, gör det oväntade, bryt mot mönster och hoppa över det redan tänkta**
Förlag: Roos & Tegner. 2010
ISBN 978-91-86047-17-7

Författare: Micael Dahlén
Titel: **Boxen : kreativitet som skapar bättre affärer : träna dig till framgång**
Förlag: Volante QNB Publishing 2006
ISBN 978-91-974919-7-6

Författare: Neil Leonard & Gavin Ambrose
Titel: **Basics Graphic Design: Idea Generation**
Förlag: AVA Publishing SA. 2013
ISBN 978-2-940411-81-8

Författare: Anne Bamford
Titel: **The wow factor - Global Research Compendium on the Impact of the Arts in Education**
Förlag: Waxmann Verlag gmbh, Germany 2006
ISBN 9783830916178

Författare: Pia Wretlind, Lena Eriksson, Anna Berglund, Jesper Norda, Kristian Berglund
Titel: **Att teckna är stort**
Förlag: Nordiska Akvarellmuséet
ISBN 978-91-89477-57-5

Redaktör: Anders Burman
Titel: **Konst och lärande : essäer om estetiska lärprocesser**
Förlag: Södertörns högskola, 2014
ISBN 978-91-86069-91-9

Publikationer

”Produkt och processvärdering i skapande verksamhet” ur antologin Att bedöma eller döma, Skolverket 2012

”Gensvar för lärande - Rapport med utvecklingsartiklar från en forskningscirkel” ur Stöd & stimulans nr 7 utgiven av Utbildningsförvaltningen, Stockholms stad 2011

”Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet” styrdokument utgiven av Skolverket 2011

”FN:s konvention om barnets rättigheter”, SÖ 1990:20 utgiven av Utrikesdepartementet 1994

”Bedömning - varför, vad och varthän” av Astrid Pettersson ingår i Pedagogisk bedömning : att dokumentera, bedöma och utveckla kunskap utgiven av Stockholms universitets förlag 2011

Länkar

”Ett samlat KLIV” och ”Att skapa tillit” samt fler intressanta dokumentationer och skrifter om kultur och lärande hittar du under fliken KLIV 3.0 på kulturivast.se/kulturkatalogen-vast

”Artists in creative education – unlocking children’s creativity, a practical guide for artist” beskriver exempel från ett projekt där Paul Collard tillsammans med konstnärliga yrkesutövare under en längre tid samverkar med skolor för att utarbeta kreativa strategier i undervisningen. Drömmarnas Hus i Rosengård, Malmö deltog i projektet som du kan läsa om i skriften. Ladda ner den på inroads.org.uk/assets/aice-practical-guide.pdf

”...det gäller att sträva mot att göra det väsentliga bedömbart och inte det enkelt mätbara till det väsentligaste...”

Astrid Pettersson, professor i pedagogik vid Stockholms universitet



I denna skrift beskrivs den kreativa processen med en bild, en modell, som följer processen genom dess olika faser och ger exempel på arbetssätt där man aktivt experimenterar, utforskar och reflekterar. Syftet är att få syn på sin egen kreativa process och var man befinner sig i den –att äga sin process. Skriften ska kunna användas som ett verktyg för den som har en handledande roll i kreativt arbete tillsammans med barn och unga. Den ska inspirera till samarbete och vidgat deltagande i en lärande miljö.

Kultur i Väst är Västra Götalandsregionens förvaltning med kulturutveckling som uppdrag. Alla invånare ska ha tillgång till ett rikt kulturliv, oavsett var man bor. Alla barn och unga ska ha möjlighet att skapa och uttrycka sig på olika sätt, det ska vara en självklar del av vardagen. Välkommen att ta kontakt!

Kultur i Väst

SE 405 44 Göteborg
besök Rosenlundsgatan 4
växel 031 333 51 00
kulturivast.se

