

Kreativt samarbete

Europeiska kommissionen har i sin agenda kring "nyckelkompetenser för livslångt lärande" fastställt att kreativitet och innovation är grundläggande färdigheter som bör utvecklas både i och utanför skolan. Kreativitet och innovation är dock inte spontana processer och behöver därför systematiskt främjas och stödjas. Baserat på den litteraturstudie CoCreat:s forskargrupp genomfört, är förmåga till divergent tänkande, en trygg atmosfär, tillit och tolerans avgörande faktorer för att främja kreativt samarbete. Vi tror att riktigt "stora" saker sker och uppnås i gemenskap. När vi samarbetar får vi tillgång både till gruppmedlemmarnas individuella kunskaper och gruppens kollektiva intelligens.

CoCreat-projektet startade i slutet av 2010 och sedan dess har vi utvecklat fem olika teknikstödda samarbetsområden – s.k. collaborative spaces – för olika åldrar. Samtliga områden finns beskrivna i denna broschyr.

Referenser

Banaji, S., Cranmer, S., & Perrotta, C. (2010). Expert perspectives on creativity and innovation in European schools and teachers training. European Commission, IPTS. Luxembourg.

Canova, C. I. & Divitini, M. (2009) Reflections on the role of technology in city-wide collaborative learning, International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)

Hadwin, A. & Järvelä, S. (2011). Social aspects of self-regulated learning: Where social and self meet in the strategic regulation of learning. Teachers College Records, 113(2), 235–239.

Hyvönen, P. (2008). Affordances of playful learning environment for tutoring playing and learning. Doctoral dissertation. Acta Universitatis Lapponensis 152. University of Lapland, Faculty of education, Finland. Rovaniemi: University of Lapland Printing Centre.

Milrad, M., & Jackson, M. (2008). Designing and implementing educational mobile services in university classrooms using smart phones and cellular networks. Special issue of International Journal of Engineering Education on "Mobile Technologies for Engineering Education", 24(1), 84–9

The European Commission Key Competences for Lifelong Learning (2006:962 EC).

Kontaktuppgifter

Tommi Inkilä
Projektledare
+358 40 167 9480
tommi.inkila@oulu.fi

Pirkko Hyvönen
Post-Doctoral Research Fellow
pirkko.hyvonen@oulu.fi

Niina Impiö
Projektkoordinator
niina.impiö@oulu.fi

Essi Vuopala
Lärare
essi.vuopala@oulu.fi

MEDVERKANDE LÄROSÄTEN:

OULU UNIVERSITET - FINLAND

LINNÉUNIVERSITETET - VÄXJÖ - SVERIGE

NORGES TEKNISKA OCH NATURVETENSKAPLIGA
UNIVERSITET - TRONDHEIM - NORGE

VALAHIAS UNIVERSITET - TARGOVISTE - RUMÄNIEN

TALLINNS UNIVERSITET - ESTLAND

BRISTOLS UNIVERSITET - STORBRIANNIEN

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA -
BARCELONA - SPANIEN

KYMENLAAKSO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES -
KOTKA - FINLAND



CoCreat projektet (511733-LLP-1-2010-1-F1KA3-KA3MP) har finansierats med stöd från Europeiska Kommissionen. Denna publikation speglar enbart författarnas åsikter och Kommissionen kan inte hållas ansvarig för dess innehåll eller bruk.

www.cocreat.eu

CoCreat

- att främja kreativt samarbete genom
understödjande teknik



Mobilt digitalt berättande

Grundskole- och gymnasieelever deltog i tre olika delprojekt i vilka de gruppvis skapade en gemensam digital berättelse genom att använda mobil teknik. Berättelserna inspirerades av tidigare studier i ämnet Historia och en upplevelsedag med olika aktiviteter på museer eller olika lokala historiska platser. Varje elev gavs individuellt ansvar att genomföra en viss roll för berättandet, men hela gruppen skulle gemensamt planera och skapa berättelsen. Genom att arbeta gemensamt men med individuella ansvarsroller deltog alla i gruppen aktivt i att samla in fakta och producera berättelsen. Rollerna som användes var:

- ✓ Ljud
- ✓ Bild
- ✓ Dokumentation

video from Växjö



Berättelserna skapades på plats med en iPod Touch och två olika applikationer ämnade för mobilt digitalt berättande. Dokumentationsdelen syftade såväl till att samla in fakta som att göra eleverna uppmärksamma på och reflektera över vilka val och beslut de gjorde och varför, vilket var viktiga delar att vara överväga inför den gemensamma berättarprocessen.



Kreativt skrivande på webben

Tillsammans med CoCreat-projektet arrangerade Päätaalo-institutet en kurs i kreativt skrivande på Taivalkoski, Finland, våren 2013. Gymnasieelever och vuxenstudierande utforskade hur man skriver i olika stilar, allt från "sökmotor-poesi" till traditionell prosa. Mellan mötena arbetade eleverna i en blogg där alla kunde kommentera och ge feedback på varandras texter. Erfarna skribenter fungerade som handledare, gav feedback och uppmuntrade eleverna att gå vidare i sitt skrivande. Kursutvärderingen gav vid handen att de studerande kände sig mycket motiverade att arbeta på detta kollaborativa sätt, och att de upplevde att de var kreativa i sin textproduktion och sitt sätt att samarbeta.

video



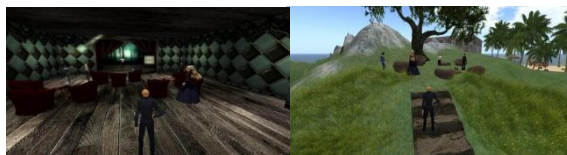
Handbok för pedagoger

Hösten 2012 deltog universitetsstudenter från Finland, Estland och Norge i ett delprojekt att tillsammans skriva ett bokkapitel i en wikimiljö. Deras uppgift var att skapa och skriva en instruktionsbok för pedagoger i utmanande situationer.

Baserat på studenternas återkoppling och vår analysmodell för framgångsrik kreativt samarbete kan betydelsen av följande faktorer kan lyftas fram:

- ✓ Fantasi som redskap
- ✓ Idéskapande
- ✓ Lekfullhet
- ✓ Vikten av ett utforskande arbetssätt
- ✓ Möjligheten att diskutera idéer och förslag, och
- ✓ Förståelse för tidigare erfarenheter.

handbook



Virtuella 3D-världar

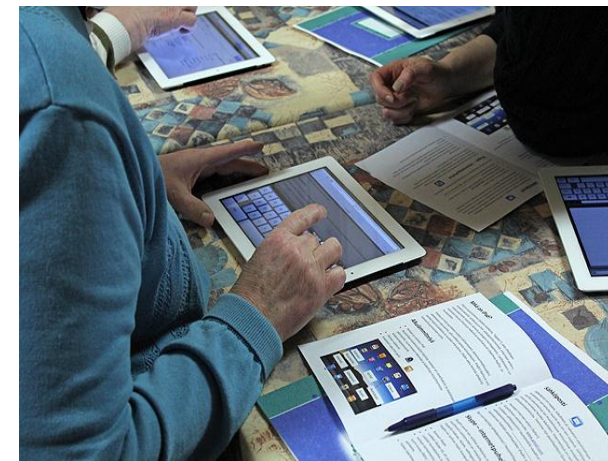
Universitetsstuderande från Finland, Estland och Rumänien deltog i en virtuell 3D-värld (Second Life) under våren 2012, i syfte att utforska nya sätt att utforma och genomföra virtuella kurser för studerande i olika åldrar. Vid genomförandet användes främst lärandeplattformarna Second Life och Moodle. Studieprocessen strukturerades och utformades enligt lärandemodeller kopplade till designbaserat lärande och lekfullt lärande. Genom tekniska lösningar och pedagogiska strukturer engagerades studenterna att utveckla kreativa förslag kring informellt och formellt lärande i virtuella världar.

Äldre personer och surfplattor

Denna pilotstudie genomfördes i Pudasjärvi, Finland under våren 2012, ett område där äldre människor ofta lever på landsbygden där avståndet till närmaste stad kan vara 100 kilometer eller mer. I denna implementeringsfas använde deltagarna iPads för att stödja och underlätta vardagliga situationer och åtgärder, till exempel:

- ✓ kommunikation och interaktion med släktingar och vänner samt med andra projektdeltagare.
- ✓ genomförande och upprätthållande av olika aktiviteter och hobbyer, t.ex. läsa nyheter och dagstidningar, IP-telefonsamtal, handarbete och annat hantverk.
- ✓ andra vardagliga aktiviteter, som t.ex. att använda kartor, läsa böcker, ta och dela fotografier, mm.

Användningen av surfplattan främjade en känsla av mening, kompetens och personlig utveckling. Den understödde också en upplevelse av autonomi och ökat samspel med andra. Således stödde de äldres användning av surfplattan en känsla av "framgångsrikt åldrande" och av minskad isolering.



Artikel: "Creativity in Collaborative Learning across the Life Span"

