

Kreativt samarbeid

EU-kommisjonen har etablert i sin agenda "nøkkelkunnskap for livslang læring" (Key Competences for Lifelong Learning) kreativitet og innovasjon som grunnleggende ferdigheter som skal utvikles i skolen og utover. Kreativitet og innovasjon er imidlertid ikke spontane prosesser, og derfor må fremmes og støttes. Basert på litteraturgjennomgang fra CoCreat forskerteamet, avvikende tenkning, en trygg atmosfære, tillit og toleranse for tvetydighet er viktige faktorer for å fremme kreativt samarbeid. Vi tror at gode ting skjer i grupper, og ved å samarbeide får vi tilgang til både gruppemedlemmene individuelle kunnskaper og fordelene av konsernets kollektive intelligens. Prosjektet startet i slutten av 2010, og siden da har vi utviklet fem teknologi-støttet samarbeid plasser for elever i ulike aldre.

Referanser

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 Lappeensis 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).

Kontakt

Monica Divitini
Koordinator@NTNU
divitini@idi.ntnu.no

Mikhail Fominykh *forsker@NTNU*
mikhail.fominykh@ntnu.no

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

Prosjektpartnere:

UNIVERSITY OF OULU - FINLAND

LINNAEUS UNIVERSITY - VAXJÖ - SWEDEN

NORWEGIAN UNIVERSITY OF SCIENCE AND
TECHNOLOGY - TRONDHEIM - NORWAY

VALAHIA UNIVERSITY OF TARGOVISTE - ROMANIA

TALLINN UNIVERSITY - ESTONIA

UNIVERSITY OF BRISTOL - UNITED KINGDOM

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA -
BARCELONA - SPAIN

KYMENLAAKSO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES -
FINLAND



Den CoCreat prosjektet (kode: 511733-LLP-1-2010-1-FHKA3-KA3MP) er finansiert med støtte fra EU-kommisjonen. Denne publikasjonen reflekterer bare synet til forfatteren, og kommisjonen kan ikke holdes ansvarlig for bruk som kan gjøres av informasjonen.

www.cocreat.eu

CoCreat

Støtte av Kreativt Samarbeid med Teknologi



Mobil Digital Fortelling for barn

Barneskoleelever jobbet sammen for å opprette fortellinger med støtte fra mobile enheter. Deres fortellinger var inspirert av aktiviteter på lokale historiske steder og museer, og aktiviteter i klasserom. Hver elev hadde en individuell rolle å spille i den fortelling prosessen. Derfor tok alle gruppe deltakere aktivt del i å samle materialer, i produksjon og prosessering av fortellingene. Rollene var:

- ✓ Lyd
- ✓ Visuelt
- ✓ Dokumentasjon



Historiene ble laget på stedet med iPod Touch og en utpekt applikasjon for å lage fortellinger. Dokumentasjonen sikte på å gjøre elevene oppmerksomme på og reflektere over hvilke valg og beslutninger de gjorde og hvorfor, viktige spørsmål å vurdere for læring.



Kreativ skriving på nettet

Sammen med CoCreat-prosjektet, arrangerte Päätalo-Institute et kreativt skrivekurs i Taivalkoski, Finland, våren 2013. Videregående skoleelever og voksne elever studert hvordan å skrive i ulike stiler, fra søkemotor poesi til tradisjonell prosa. Studentene brukte en blogg plattform der alle kunne kommentere og gi tilbakemelding på hverandres tekster. Erfarne forfattere fungert som veiledere, gi tilbakemelding og oppmuntre elevene til å gå videre i sitt forfatterskap. Basert på kurset tilbakemeldinger, var studentene svært motivert til å jobbe sammen, og kreativitet nivå var høy.

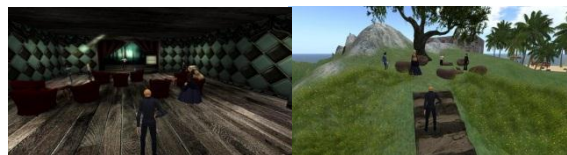


Håndbok for lærere

Høsten 2012 studenter fra Finland, Estland og Norge jobbet sammen for å skrive bokkapitler i en wiki miljø. Deres oppgave var å identifisere støtte for lærere i utfordrende scenarier.

Basert på studentens tilbakemeldinger og vår analyse, for vellykket kreativt samarbeid er det følgende faktorer viktig:

- ✓ Bruk av fantasi
- ✓ Generering av ideer
- ✓ Playfulness (lekenhet)
- ✓ Exploration (utforskning)
- ✓ Mulighet til å diskutere tidlige ideer, og
- ✓ Forståelse av ulike synspunkter.



Kurs i en virtuell 3D-verden

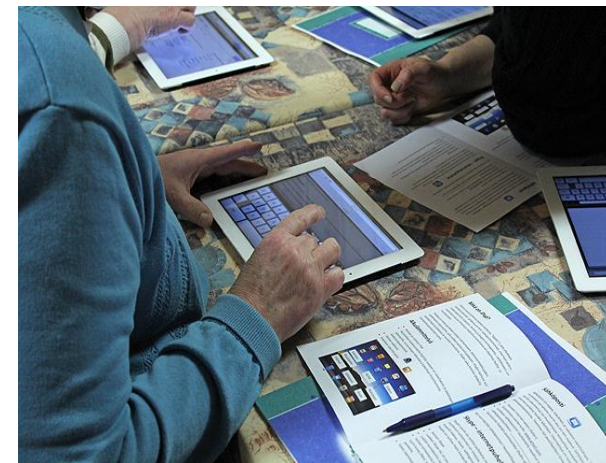
Studenter fra Finland, Estland og Romania ble med i en virtuell 3D-rom (Second Life) våren 2012, for å utforske nye måter å utforme og implementere virtuelle kurs for elever i ulike aldre. I gjennomføringen av kurset de viktigste læring management plattformer var Second Life og Moodle. Studien-prosessen var strukturert med ideer fra design-basert læring sammen med lekende læring (playful learning). Gjennom tekniske løsninger og pedagogiske strukturering elevene ble engasjert til å utvikle kreative forslag til uformell og formell læring i virtuelle verdener.

Eldre og nettbretter

Denne pilotstudien ble gjennomført i Pudasjärvi, Finland, våren 2012. Prosjektdeltakere lever i rurale områder der avstanden til nærmeste by kan være 100 kilometer eller mer. I denne implementeringen, brukte deltakerne nettbrettet for å støtte daglig situasjoner og aktiviteter, for eksempel:

- ✓ kommunikasjon og samarbeid med andre prosjektdeltakere, og med venner og slektninger
- ✓ verdsatte aktiviteter og hobbyer, f.eks lese aviser, ringe folk, strikking, veving og håndverk
- ✓ andre typer dagligdagse aktiviteter, som å bruke kart, lese bøker, ta og dele bilder

Bruken av nettbrettet fremmet en følelse av kompetanse og personlig vekst. Det støttes også autonomi og interaksjoner med andre. Dermed bruk av nettbrettene støttet en følelse av "vellykket aldring" og følelser av redusert isolasjon.



Artikkel: Creativity in Collaborative Learning across the Life Span

