

Den Kreative Platform er et mødested, hvor det er let for deltagerne at mødes og indgå i en skabende proces sammen – en proces hvor kreativitet betyder at anvende sin viden uhæmmet, dvs. uden de normale faglige, sociale og kulturelle bindinger. På Den Kreative Platform opbygges gradvist den fornødne Tryghed til at turde, Koncentration til at kunne og Motivation til at ville engagere sig i den kreative proces. Virkemidlerne er en kompromisløs anvendelse af fire grundlæggende principper gennem processen: 1. Alle har til enhver tid samme fokus 2. Fokus er altid på opgaven 3. Der er ingen bedømmelse af hverken andre deltagere, deres ideer eller den opgave man udfører 4. En konstant stimulering til at tænke- og handle på tværs af mønstre gennem Horizontal Tænkning.



Oversigt over Open Source materiale til Den Kreative Platform

Materialet du finder på denne side er en open source værktøjskasse med videoer af 3D cases, procesmateriale til læreren og baggrundsmateriale om Den Kreative Platform. Indholdet kan frit downloades, og anvendes. Hvis du bliver inspireret til at lave nyt materiale eller bygge videre på det du finder her, opfordre vi dig til at sende det til os. Vi vil så sørge for at det kommer til at indgå i det samlede materiale. (Hent denne side som PDF dokument [her](#))

Kreativitetslaboratoriet, Aalborg universitet 2009

Christian Byrge (byrge@plan.aau.dk) & Søren Hansen (sh@plan.aau.dk)



Du finder følgende slags materialer i bibliotekerne: Hvis du ønsker en uddybende beskrivelse af materialerne så kik længere nede i teksten.

1. [3D case Videoer](#)
2. [Værktøjskassen](#)
3. [Bøger og artikler om Den Kreative Platform](#)
4. [Videoer om Den Kreative Platform](#)

Introduktion til undervisning på Den Kreative Platform

I dette afsnit finder du introduktioner til underviseren eller procesguiden på Den Kreative Platform. Der vil blive henvist til de 3D case videoer du finder længere nede på denne side. Dem kan du evt. se mens du læser introduktionerne.

- [Introduktion til underviseren](#) der ønsker at anvende Den Kreative Platform
- [Introduktion til procesguider og opgave-stillere](#) der skal deltage i en CAMP baseret på Den Kreative Platform

3D case videoer samt instruktionskort

Denne folder indeholder 34 videoer der i teori og praksis gennemgår de mest anvendte 3D cases i et forløb på Den Kreative Platform. Til hver video kan du finde den tilhørende instruktion på en liste med de 34 instruktioner. ([liste med 34 standard 3D cases som instruktionskort](#))

- Nummereringen 1 – 34 henviser til den enkelte 3D case placering i et normalt undervisningsforløb baseret på Den Kreative Platform. **Det er normalt ikke muligt at springe over 3D cases og f.eks. kun anvende nogle af de høje numre. Det vil med stor sandsynlighed ødelægge forløbet for nogle af deltagerne!**
- Teori foran navnet betyder at videoen gennemgår et teoretisk aspekt af Den Kreative Platform. De teoretiske klip er placeret der hvor de giver mening i forhold til den fortsatte udvikling af processen.
- 3D foran navnet Betyder at der introduceres en 3D case med efterfølgende demonstration.

Teori gennemgang af de pædagogiske/adfærdsmæssige mål med anvendelsen af Den Kreative Platform

[1 Teori Tryghed](#)

[2 Teori Koncentration](#)

[3 Teori Motivation](#)

[4 Teori Energizers vs 3D cases](#)

3D cases til Rød Løber (opstart af forløb)

[5 3D Klapp 1 2 3](#)

[6 3D Barndomsdrøm](#)

[7 3D Dagen baglæns](#)

[8 3D Yes vi har lavet en fejl](#)

[9 3D Yes vi har lavet en fejl MED KATEGORI](#)

[10 3D Yes vi har lavet en fejl MED KLAP](#)

Teori gennemgang af de grundlæggende pædagogiske principper bag Den Kreative Platform

[11 Teori Parallel Tænkning](#)

[12 Teori Tasked Focused](#)

[13 Teori NO Judgement](#)

3D cases til at få spontane ideer

[14 3D Give gaver](#)

[15 3D Forme materialer](#)

3D cases til at sige JA OG.. til ideer (at kunne gå videre med en andens ide)

[16 3D Planlæg en ferie sammen](#)

[17 3D Udvikle en cykel](#)

Teori der uddyber anvendelsen af 3D cases som undervisningsform

[18 Teori Kattelemmen](#)

[19 Teori Oplevelse forener Bedømmelse adskiller](#)

[20 Teori Rytmen er vigtig](#)

3D cases der opbygger kompetence i at kunne udforske potentialet i en ide uden at diskutere eller vurdere den.

[21 3D JA OG kommunikation](#)

[22 3D Hvad sker der så](#)

[23 3D Forfra](#)

[24 3D Nyt bud](#)

[25 3D Se der er en mammut](#)

3D cases der opbygger kompetence i horisontal tænkning (at kunne anvende viden og erfaring fra ét område på alle andre områder)

[26 3D Finde principper](#)

[27 3D Praktiker Filosof](#)

[28 3D Navneord mødes](#)

[29 3D Ting mødes](#)

[30 3D Ting mødes MED PRINCIPPER](#)

Teorien om horisontal tænkning

[31 Teori Horisontal Tænkning](#)

3D case om anvendelse af principper/egenskaber (horisontal tænkning fortsat)

[32 3D Overfør egenskaber](#)

3D case der opbygger kompetence i irrationel tænkning(horisontal tænkning fortsat)

[33 3D Hvad er det modsatte af](#)

3D case om anvendelse af udfordringer/provokationer (horisontal tænkning fortsat)

[34 3D restaurant koncept](#)

Materiale til processen på Den Kreative Platform

Her finder du værktøjskassen med materialer som anvendes af facilitatoren under en proces på Den Kreative Platform. (Til en del af kortene findes en skabelon som gør det let at printe og klippe dine egne kort ud)

Stimuli kort anvendes i mange 3D cases som afsæt til at få en idé. Der findes forskellige typer alt efter det sproglige niveau hos deltagerne.

[Stimuli kort med 6 ord](#) til elever der kan læse alle almindelige ord (Anvendes også til voksne) ([skabelon til egenproduktion af kort](#))

[Stimuli kort med ord og piktogrammer](#) til mindre årgange i folkeskolen

[Stimuli kort med billeder](#) til dem der ikke kan læse (Anvendes også til alle andre hvor man ønsker at arbejde med billedstimuli)

[Stimuli kort med enkelt ord](#) Anvendes kun når man spiller spillet Den Kreative Platform

[Person kort](#) anvendes til at skabe en analogi i idegenereringen (Person kort kan anvendes fra starten af et forløb) ([Skabelon til egenproduktion af kort](#))

[Princip kort](#) anvender principper til idegenerering. (for at anvende dem skal deltagerne have lært at anvende principper til horisontal tænkning *3D videoer 26 - 30*) ([Skabelon til egenproduktion af kort](#))

[Udfordrings kort](#) anvender udfordringer til at bryde med mønstertænkningen i idegenereringen. (for at anvende dem skal deltagerne have lært at anvende udfordringer til horisontal tænkning *3D video 34*) ([Skabelon til egenproduktion af kort](#))

[Horisontal tænkning kort](#) anvendes som "3D cases", hvor man afbryder idegenereringen og laver en øvelse i horisontal tænkning ([Skabelon til egenproduktion af kort](#))

[Problem kort](#) anvendes til at komme rundt om en problemstilling og se den fra flere sider.

[Spillepladen](#) anvendes sammen med alle ovenstående kort som en metode til ideudvikling. Spillet kan spilles på flere måder, men kræver et indgående kendskab til Den Kreative Platform som det ikke lader sig gøre at beskrive fyldestgørende her. Hvis du har været på kursus i Den Kreative Platform vil du vide hvordan du kan spille spillet. Du er selvfølgelig også velkommen til at eksperimentere med det selv.

[3D case instruktioner til de 34 standard 3D cases](#) der også findes som video instruktioner herover

[3D case instruktions kort](#) der beskriver instruktionen af udvalgte 3D cases

Baggrundsmateriale om Den Kreative Platform

Den Kreative Platform er en didaktisk metode udviklet på kreativitetslaboratoriet på Aalborg universitet. Her forskes og udvikles i Den Kreative Platform. Det er der kommet en række publikationer og videoer ud af som du kan finde her:

Bøger og artikler om Den Kreative Platform

[Den Kreative Platform 2. Udgave 2008](#) er en bog, hvor Den Kreative Platform beskrives i en populistisk og praksis nær form. Bogen indeholder også tre videnskabelige artikler der uddyber horisontal tænkning og de muligheder for tværfagligt arbejde som Den Kreative Platform giver.

[Kreativitetslaboratoriet – Den Kreative Platform](#) er en folder der henvender sig til brugerne af Den Kreative Platform. Den indeholder en kort beskrivelse af konceptet og eksempler på de kursusforløb der tilbydes fra kreativitetetslaboratoriet.

[The Creative Platform: A didactic for unlimited application of knowledge in interdisciplinary and intercultural groups](#) er den artikel der mest præcist beskriver teorierne og principperne bag Den Kreative Platform.

[Knowledge Management in Creativity: A Perspective on the Connection between Knowledge and Creativity](#) er en artikel der uddyber horisontal tænkning og knytter det til knowledge management

[Yes – Jeg har lavet en fejl. Drop rutinerne og glem fordomme, regler og frygten for at fejle og blive til grin. Den Kreative Platform hæver sig over sumpen og slipper kreativiteten fri](#) er en artikel om anvendelsen af Den Kreative Platform i en 3. Klasse på Rosenvangskolen i Århus.

[Keith Johnstones pædagogik som didaktisk platform for undervisning i kreativitet](#) er en artikel om hvordan improvisations teaterets fader Keith Johnstones pædagogiske tænkning har inspireret til anvendelsen af 3D cases.

[WOFIE Fire dages workshop for 450 studerende i entrepreneurship](#) er en artikel om hvordan Den Kreative Platform anvendes i en 4 dages workshop i entrepreneurship for 450 tværfaglige studerende på Aalborg universitet.

Videomateriale om Den Kreative Platform

[Videoen](#) om Den Kreative Platform er en film hvor grundprincipperne i Den Kreative Platform gennemgås.

Solution Camp er et koncept hvor en række virksomheder stiller innovative opgaver til tværfagligt sammensatte grupper af studerende. I løbet af en 48 timers proces på Den Kreative Platform udarbejder de studerende idé-koncepter til virksomhederne med meget stor innovationshøjde. Der fokuseres på radikal innovation på Solution camp.

[Solution camp 2006 med fokus på de deltagende studerende](#)

[Solution camp 2006 med fokus på de deltagende virksomheder](#)

[Kommerliserings Camp](#) er en kopi af Solution camp men i stedet for virksomheders problemstillinger anvendes patenter der søges kommerliseret gennem campen.

Datalogi Camp (bemærk 2 film: [dag1](#) - [dag2&3](#)) er en camp udviklet som et 2 ECTS kursus for datalogi studerende på Aalborg universitet. Her deltager afgangsstuderende fra datalogi samt en opgavestillende virksomhed

[WOFIE](#) er en 4 dages tværfaglig workshop i entrepreneurship med fokus på den kreative proces. Se også **artiklen om Wofie**