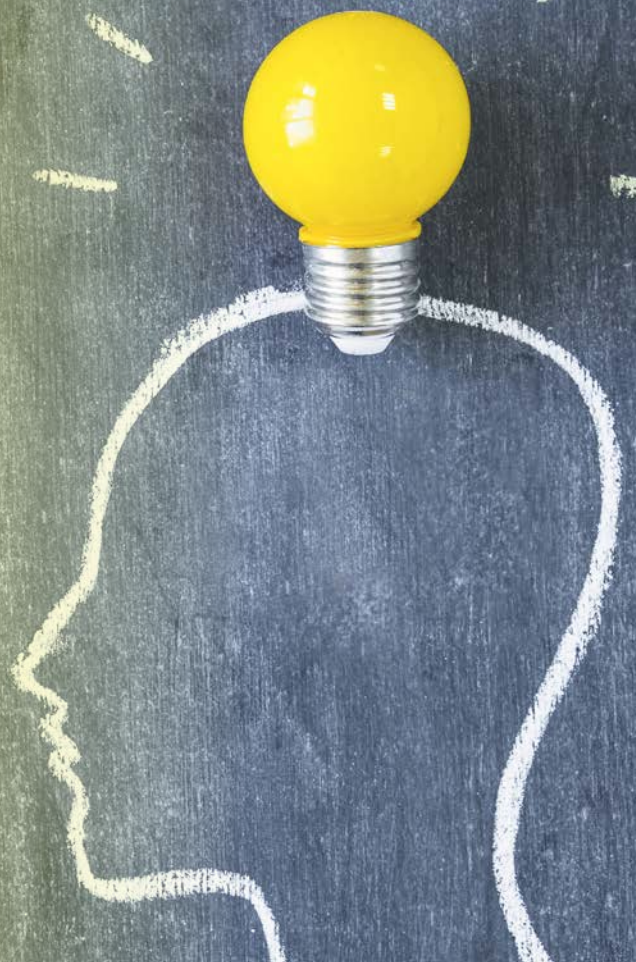
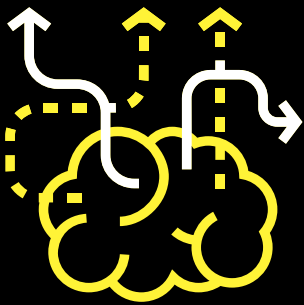


Inspirationskilder



TEMA 2



STYRK DIN

K[®]Σ@10^v!T1

Introduktion til underviseren

Almost all design proceeds by transforming, combining and adapting elements of previous designs, as well elements and aspects of other objects, images and phenomena. Everything can be a source of inspiration to a designer.

Eckert, C. & Stacey, M. (2000). Sources of inspiration: A language of design. *Design Studies*, 21 (5), 523-538.

EFTER AT HAVE GENNEMFØRT TEMA 2 INSPIRATIONSKILDER VIL ELEVERNE KUNNE

- **redegøre for og diskutere den rolle, inspirationskilder har i en kreativ proces, herunder forstå vigtigheden af selv aktivt at søge efter inspiration og ikke blot vente på 'den gode idé'**
- **analysere og diskutere brugen af inspirationskilder i en given kreativ opgave**
- **søge efter, gemme og anvende inspirationskilder systematisk som en kreativ ressource**

Ligesom med den sejlivede – fejlagtige – idé om, at kreativitet kun er for særligt udvalgte, har opfattelsen af inspiration ændret sig dramatisk i nyere tid. Hvor inspiration tidligere blev betragtet som tæt knyttet til noget guddommeligt eller mystisk, fokuserer aktuel forskning på inspiration som en almenmenneskelig ressource. Det er afgørende at blive bevidst om, hvordan inspirationskilder kan anvendes i en konkret, kreativ praksis, hvordan og hvor man søger inspiration, og hvordan man kan gemme sine inspirationskilder, så man let kan tilgå dem og anvende dem konstruktivt i en kreativ proces.

En forbedret forståelse af brugen af inspirationskilder er et centralt læringsmål, når ambitionen er at blive bedre til at nå frem til spændende og originale løsninger. Inspirationskilder spiller en vigtig rolle i en kreativ proces og vil ofte være bestemmende for, i hvilken retning den kreative proces forløber, og hvad det endelige resultat bliver. Samtidig kan der skabes en oplevelse af medejerskab og smittende engagement blandt deltagerne i en kreativ proces, hvis alle hjælper hinanden med at finde inspirationskilder til et fælles mål. En inspirationskilde kan ofte sætte gang i en ny kreativ proces, men kan også indgå i en løbende proces, hvor man har fået tildelt en opgave, der skal løses, og som har sat en begrebslig ramme for hvilke typer af inspirationskilder, man kan opsøge.

Alting kan stort set være en kilde til inspiration, og i en kreativ proces, ikke mindst blandt kreative professionelle såsom designere og arkitekter, er det ofte en hensigtsmæssig strategi at transformere, kombinere og tilpasse elementer fra forudgående projekter, fx udvalgte dele fra tidligere designs, kunstværker, medier, billeder, tekster og fænomener, etc.

Det er vanskeligt at forklare, hvorfor eksempelvis ét motiv på et billede opleves som mere inspirerende end et andet. Derfor er det vigtigt at være bevidst om, at man løbende har mulighed for at finde nye inspirationskilder til sin egen kreative praksis, og at man husker at gemme det, man synes er mest interessant – også selv om man ikke kan begrunde hvorfor, men blot vælger ud fra en mavefornemmelse.

Inspirationskilder kan søges både i eller uden for det domæne, man typisk arbejder indenfor. Dette kan kategoriseres som inspirationssøgning i et tæt forbundet domæne, et anderledes domæne med visse ligheder eller et markant anderledes, utraditionelt domæne. Disse afstande i inspirationssøgningen påvirker den kreative proces og resultatet, hvilket understreger vigtigheden af at søge både dybt og bredt – og gøre det systematisk.

© 2019 Forfatterne, CIBIS, Aarhus Universitetet, Danmark. WWW.CAVI.AU.DK/CIBIS.

Deling til ikke kommercielle formål er tilladt.

Aktiviteter

I det følgende beskrives de forskellige aktiviteter, som hvert tema kan opbygges af. Analysegenstande, cases og målsætninger kan udskiftes afhængigt af den konkrete undervisningssituation. Derved opnås den bedst mulige tilknytning til den normale undervisning og det enkelte fags generelle læringsmål.

Aktiviteters varighed er vejledende og kan (til en vis grad) forkortes eller forlænges, ligesom den enkelte underviser kan vurdere, om aktiviteterne bedst løses individuelt, parvist eller i grupper.

Forslag til sammensætning af aktiviteter til opbygning af undervisning i tema 2 Inspirationskilder, her kaldet 'Fagspecifikke Skabeloner', er vist fra side 5-7. Aktiviteterne A, C, D, E og F kan med fordel anvendes som dele af ét sammenhængende forløb, mens B (Praktiske øvelser) dels kan benyttes i samspil med de andre aktiviteter, dels kan stå alene og føjes enkeltvist til undervisningen, hvis underviseren eksempelvis har tid i overskud i en lektion eller har lyst til at variere den almindelige undervisning ved at inddrage en eller flere af disse mindre kreative øvelser.

A Introduktion til læringsmål og tema (10-20 min.)

Underviseren introducerer det valgte tema via ca. ti medfølgende slides. Disse slides gennemgår de centrale læringsmål for at sikre en klar forventningsafstemning mellem underviser og elever og præsenterer og uddyber temaet via supplerende tekst og billeder. Derudover er der indsat slides med indledende refleksions-spørgsmål, som eleverne kan arbejde med individuelt, i grupper og/eller fælles på klassen. Målet med disse spørgsmål er at forankre temaet i elevernes hverdag, så de oplever temaet som spændende og relevant.

B Praktiske øvelser (5-60 min.)

CIBIS-undervisningspakken indeholder en lang række praktiske øvelser, som via aktiv læring hjælper eleverne til at opnå det størst mulige læringsudbytte af hvert af de tre temaer. Disse øvelser, som kan anvende individuelt eller sættes sammen som del af undervisningspakkens modulopbygning, præsenteres i det separate katalog: PRAKTISKE ØVELSER.

C Præsentation (5-20 min.)

Eleverne præsenterer og deler løsningsforslag (modeller, digte, koncepter, etc.) i plenum. Underviseren faciliterer dette. Netop denne type erfaringsopsamling er afgørende med henblik på at optimere læringsudbyttet såvel kollektivt som individuelt. Eksempler på typer af præsentationer kan være:

- *Frivilligt, hvor enkelte elever, hvis de ønsker det, præsenterer deres kreative løsningsforslag i plenum, til sidekammeraten, gruppevis eller i plenum*
- *Systematisk, hvor underviseren styrer erfaringsopsamlingen, så alle elever præsenterer, fx individuelt eller gruppevist*
- *Skriftligt med henblik på aflevering af en mindre skriveøvelse*
- *Skriftligt med henblik på afrapportering som en del af en længere fagbundet opgave*

D Feedback-session (5-30 min.)

Feedbacken kan med fordel indebære, at eleverne hjælpes til at spørge ind til hinandens resultater og diskutere centrale elementer heri, fx hvordan, hvornår og hvorfor de traf hvilke kreative beslutninger, hvilke typer ideer/inspirationskilder/begrænsninger, der har været til stede og hvorfor, og hvad synes de om resultatet af en given udført kreativ opgave. Eksempler på typer af feedback-aktiviteter kan være:

- *Individuel peer feedback (5 min.)*
- *Gruppe-feedback (10 min.)*
- *Kollektiv feedback (10 min.)*
- *Skriftlig feedback uden aflevering (10-15 min.)*
- *Skriftlig feedback til aflevering (25-30 min.)*

E Konkluderende refleksion (5-10 min.)

Eleverne kan med fordel involveres i denne afsluttende refleksion ved selv at tage stilling til, hvad de har lært til dagens undervisning, og ved at præsentere og dokumentere deres synspunkt på den måde, der vurderes at passe bedst ind i faget. Det kan fx foregå via en projektblog, slideshow, almindelige noter eller som en del af en skriftlig aflevering, etc. Eksempler på måder at varetage en konkluderende refleksion på kan være:

- *Individuelt (mundtligt/skriftligt/digitalt)*
- *Parvist (mundtligt/skriftligt/digitalt)*
- *Gruppevist (mundtligt/skriftligt/digitalt)*
- *Kollektivt (mundtligt/skriftligt/digitalt)*

F Dokumentation (5-30 min.)

For at sikre kumulativ læring er det vigtigt, at eleverne dokumenterer deres erfaringer med hvert tema, så de kan vende tilbage til disse nye indsigter i løbet af skoleåret. Det kan gøres på en række måder som eksempelvis:

- *Fotografering med mobiltelefoner med upload til klassens mappe på en central server*
- *Formulering af indledende spørgsmål i eksempelvis aktivitet A (didaktisk og tematisk introduktion) og/eller B (praktiske øvelser), som efter undervisningen kan besvares af eleverne skriftligt eller mundtligt i kombination med eksempelvis aktivitet E (konkluderende refleksion) og F (dokumentation). Disse spørgsmål kan eksempelvis bygge på de refleksionsspørgsmål, som er angivet til hver aktivitet under C (præsentation)*
- *Oprettelse af en Wiki enten fysisk (papir/opslagstavle) eller digitalt*
- *Deling via IT-løsninger såsom Google Docs, Evernote, Pinterest, OneNote Class Notebook eller Google Classroom, etc.*

Skabelon 1

Design/Arkitektur, 90 min.

Oplagt at bruge som en introduktion til projektførløb, hvor eleverne skal finde på deres egne ideer. Eksempler i øvelser kan derfor være tilpasset det givne projektførløbs tema.

Se beskrivelser af aktiviteter (A-F) i dette materiale, og gå til kataloget: PRAKTISKE ØVELSER, for at finde udførlige beskrivelser af øvelserne (1-29) der er inkluderet i det følgende.

A Didaktisk og tematisk introduktion (10 min.)

B Praktiske øvelser (50 min.)

OPGAVE 23) Duck Challenge

OPGAVE 6) Byg til fremtiden

C Præsentation (10 min.)

D Feedback-session (5 min.)

C og D mikses sammen, så efter hver præsentation kan eleverne give hinanden en kort feedback. Eventuelt sådan at hver gruppe får tildelt en respondentgruppe.

E Konkluderende refleksion (7 min.)

F Dokumentation

Eleverne får stillet spørgsmål relateret til den opgave de har løst i dag, og besvare dem som lektier.

Skabelon 2

Innovation, 75 min.

Oplagt at bruge som en introduktion til projektforsøg, hvor eleverne skal finde på deres egne ideer. Eksempler i øvelser kan derfor være tilpasset det givne projektforsøgs tema.

Se beskrivelser af aktiviteter (A-F) i dette materiale, og gå til kataloget: PRAKTISKE ØVELSER, for at finde udførlige beskrivelser af øvelserne (1-29) der er inkluderet i det følgende.

A Didaktisk og tematisk introduktion (15 min.)

B Praktiske øvelser (60 min.)

OPGAVE 25) Rammesæt projekt via inspirationssøgning (40 min)

Der afsættes lidt mere tid i de enkelte runder, end hvad der er brugt som eksempel i opgavebeskrivelsen.

Eleverne får herefter til opgave at finde på en ny app ud fra de inspirationskilder, de fandt frem til under øvelsen (20 min.)

C Præsentation (10 min.)

Kan være en kort præsentation på dagen og/eller udskydes til senere, typisk ved afslutning på projektforsøget.

D Feedback-session (5 min.)

C og D mikses sammen, så efter hver præsentation kan eleverne give hinanden en kort feedback. Eventuelt sådan at hver gruppe får tildelt en respondentgruppe.

F Dokumentation

Eleverne opfordres til at gemme de inspirationskilder, de fandt frem til, samt indledende noter, så de kan anvende disse ressourcer til præsentationen.

Skabelon 3

Sprogfag, 75 min.

Oplagt at bruge som en introduktion til projektforløb, hvor eleverne skal finde på deres egne ideer. Eksempler i øvelser kan derfor være tilpasset det givne projektforløbs tema.

Se beskrivelser af aktiviteter (A-F) i dette materiale, og gå til kataloget: PRAKTISKE ØVELSER, for at finde udførlige beskrivelser af øvelserne (1-29) der er inkluderet i det følgende.

A Didaktisk og tematisk introduktion (5 min.)

Der er her udvalgt enkelte slides fra slide-materialet til tema 2 Inspirationskilder for at give en kort introduktion til brug af inspiration i kreative praksisser.

B Praktiske øvelser (30 min.)

OPGAVE 22) Kortlægning af domæne til inspiration

Eleverne skal her skabe inspirerende collager til illustration af den kultur, som det fremmedsprog, de undervises i, repræsenterer for dem.

C Præsentation (10 min.)

Eleverne præsenterer deres færdige inspirationscollager for hinanden.

D Feedback-session (5 min.)

Inspirationskilder

Crilly, N., & Cardoso, C. (2017). Where next for research on fixation, inspiration and creativity in design? *Design Studies*, 50, 1-38. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2017.02.001>

Eckert, C., & Stacey, M. (2000). Sources of inspiration: A language of design. *Design Studies*, 21(5), 523-538. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00022-3](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00022-3)

Finke, R. A., Ward, T. B., & Smith, S. M. (1992). *Creative cognition: Theory, research, and applications*. Cambridge, MA: MIT Press.

Gonçalves, M., Cardoso, C., & Badke-Schaub, P. (2013). Inspiration peak: Exploring the semantic distance between design problem and textual inspirational stimuli. *International Journal of Design Creativity and Innovation*, 1(4), 215-232. <https://doi.org/10.1080/21650349.2013.799309>

Gonçalves, M., Cardoso, C., & Badke-Schaub, P. (2014). What inspires designers? Preferences on inspirational approaches during idea generation. *Design Studies*, 35(1), 29-53. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2013.09.001>

Halskov, K., & Dalsgaard, P. (2006). Inspiration card workshops. In *Proceedings of the 2006 Conference on Designing Interactive Systems (DIS'06)*, (pp. 2-11). New York: ACM. <https://doi.org/10.1145/1142405.1142409>

Halskov, K., & Dalsgaard, P. (2007). The emergence of ideas: the interplay between sources of inspiration and emerging design concepts. *CoDesign*, 3(4), 185-211. <https://doi.org/10.1080/15710880701607404>

Halskov, K. (2010). Kinds of inspiration in interaction design. *Digital Creativity*, 21(3), 1-11. <http://dx.doi.org/10.1080/14626268.2010.502236>

Herring, S. R., Chang, C.-C., Krantzler, J., & Bailey, B. P. (2009). Getting inspired! Understanding how and why examples are used in creative design practice. In *Proceedings of the 2009 Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'09)*, (pp. 87-96). New York: ACM. <https://doi.org/10.1145/1518701.1518717>

Koch, J., László, M., Lucero, A., & Oulasvirta, A. (2018). Surfing for inspiration: Digital inspirational material in design practice. In *Proceedings of the Design Research Society Conference 2018 (DRS'18)*, (pp. 1247-1260). Loughborough University, London.

Mougenot, C., Bouchard, C., Aoussat, A., & Westerman, S. (2008). Inspiration, images and design: an investigation of designers' information gathering strategies. *Journal of Design Research*, 7(4), 331-351. <https://doi.org/10.1504/JDR.2008.026987>

Oleynick, V. C., Thrash, T. M., LeFev, M. C., Moldovan, E. G., & Kieffaber, P. D. (2014). The scientific study of inspiration in the creative process: challenges and opportunities. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8, (article 436, pp. 1-8). <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00436>

Thrash, T. M., & Elliot, A. J. (2003). Inspiration as a psychological construct. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(4), 871-889. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.4.871>