

# Samskabelse og succesoplevelser

Et enestående samarbejde mellem et bibliotek og en skole i Herlev giver unge mulighed for at afprøve den kreative designproces i praksis og skabe et nyt dynamisk læringsrum og mødested. Stedet hedder Crealab og tilbyder både en biograf, et lydstudie, et filmstudie, et gaming lab, et kreativt værksted, en dj pult og et lounge område – funktioner de unge selv har ønsket.

Et nyt og enestående samarbejde mellem et bibliotek og en skole har givet unge i Herlev mulighed for at afprøve den kreative designproces i praksis og skabe et nyt dynamisk læringsrum og mødested, der bidrager til at styrke de unges personlige, faglige og sociale kompetencer. Formålet med projektet har været at fremme lyst til læring på nye måder og skabe et sted, som er bygget af unge til unge.

Stedet hedder Crealab og tilbyder både en biograf, et lydstudie, et filmstudie, et gaming lab, et kreativt værksted, en dj pult og et lounge område – funktioner de unge selv har ønsket. Visionen for Crealab er, at det skal være en katalysator for unges kreativitet, produktion, udvikling og læring for lokale unge mellem 14 og 24 år. Crealab kan bruges både som et anderledes undervisningslokale for skolens lærere og elever og til aktiviteter i de unges fritid. Crealab er blevet designet og realiseret af de unge selv i samspil med designere, arkitekter, spildesignere og kommunikationsfolk. De unge har haft hovedrollen i alt lige fra idé-generering til prototyping og realisering.

## Hvorfor design thinking?

Som et eksperiment i kategorien "åben skole" er elever fra Ballerup-Herlev Produktionsskole og Kildegårds skolen i Herlev blevet inviteret med ind i designprocessen, hvor de er blevet introduceret til, at skulle skabe noget selv. Projektet har fungeret som et vindue til en verden fuld af kreativitet, leg og læring, og hvor eleverne, i mødet med professionelle, har fået mulighed for at stifte bekendtskab med at få en idé og derefter rent faktisk at realisere den. Design thinking handler om at forstå, idé-udvikle, skabe og prototype indtil den bedste løsning er

fundet og altid med udgangspunkt i observationer og empiriske studier forankret i virkeligheden. Det er en metode, som designere normalt arbejder med, og som designbureauer og konsulenthuse i det sidste årti har haft stor succes med at implementere i andre brancher.

## Fra passiv til aktiv

En kreativ designproces handler om mere end at ændre de fysiske rammer. Det handler om læring på en ny måde. Eleverne er ikke blevet testet i farvelæren, målestoksforhold, bæreevner og æstetik, for udenadslæring er ikke det centrale i det kreative

“ Det handler om læring på en ny måde. Eleverne er ikke blevet testet i farvelæren, målestoksforhold, bæreevner og æstetik, for udenadslæring er ikke det centrale i det kreative designforløb.

designforløb. Forløbet handler om at flytte eleverne fra passiv til aktiv læring. I Crealab lærer de, imens de bygger. Det indlæres gennem kroppen, aktiv deltagelse og forankring i virkeligheden.

Designforløbet henvender sig således til både kroppen og hjernen. Med hjernen har de lært en bunke nye begreber at kende. Med deres krop har de lært, hvad det vil sige selv at skabe noget. De er blevet fortrolige med følelsen af at have udført noget. Og det er en helt anden oplevelse end at blive undervist i den traditionelle skoleverden, hvor svarene enten er rigtige eller forkert. I Crealab handler det om aktivt at deltage og samskabelse. Og det har givet plads til, at flere elever pludselig er blomstret op. I Crealab er det nysgerrigheden, der driver værket. Og det var nysgerrighed og motivation, der fik stedet bygget.

## Bedre brug af m<sup>2</sup>

Projektet Crealab er også et eksempel på, hvordan man med få midler kan transformere et tomt og kedeligt skoleområde om til et meningsfyldt sted, som de unge kan få gavn

## FAKTA

I alt deltog 65 elever fra henholdsvis Kildegårds skolen i Herlev samt elever fra Ballerup-Herlev Produktionsskole. De deltagende klasser fra Kildegårds skolen var 7.v og 9.v. Fra produktionsskolen deltog elever fra byggelinjen og filmlinjen. Processen var opdelt i to camps. Camp 1 drejede sig om at udvikle, afprøve og skabe modeller af skolens område og Camp 2 var der, hvor drømmene og idéerne blev realiseret og bygget af eleverne selv. I alt blev 426 uudnyttede m<sup>2</sup> transformeret og omdannet til et kreativt laboratorium. I kan følge projektet på facebook.com/crealab2730



CECILIE LYNEBORG

Digital Formidler, Herlev Bibliotek.



VALINKA SUENSON

Head of Process & Design Thinking, Rosan Bosch Studio.

af og kan lide at opholde sig i. Mange skoler er i dag udfordret på m<sup>2</sup> og har samtidig en stram økonomi. Samtidig ser vi, at der på skolerne er et stort uudnyttet potentiale i både loftrum, kælderrum og gamle gymnastiksale, som med fordel kan aktiveres med henblik på at skabe en bedre hverdag for både lærer og elever. Løsningen er ikke nødvendigvis en stor ny og kostbar tilbygning. Ofte findes der mange muligheder inden for de eksisterende rammer.

## Kan applikeres

Den kreative designproces kan bruges i mange sammenhænge. Men ligefrem at få lov til at samskabe noget med så stor en gruppe af elever har været en fantastisk oplevelse – for både de unge og de voksne. Undervisningsforløbet er et eksempel på, hvordan motivation, handling og medskabelse er de grundlæggende elementer for et udviklende og spændende læringsforløb med forankring i den virkelige verden. Det tætte samarbejde med de fagprofessionelle har også givet de unge en indsigt i, hvordan for eksempel en arkitekt eller designer arbejder – en indsigt der giver inspiration til de unges valg af videre uddannelse. Crealab er allerede taget i brug som undervisningslokale af Kildegårds skolen lærere og elever. Hvordan Crealab skal bruges i fritiden er stadig under udvikling. ■

## KRONIK

Kronikken er et rum for debat og vidensdeling. Der er plads til 7.000 enheder inklusive mellemrum. Teksten sendes sammen med et portræt til redaktør Tom Ekerøth på tek@kl.dk, som også kan kontaktes på telefon 33 70 32 94.