



LEG OG KREATIVITET IKKE KUN FOR BØRN OG IKKE KUN FOR SJOV

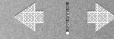


GENTOFTE SØGER ...

“I Gentofte Kommune arbejder vi proaktivt og målrettet med strategisk styring og forretningsudvikling. Direktionen har af den grund besluttet at styrke kommunens strategiske
□ressourcer.

/.../

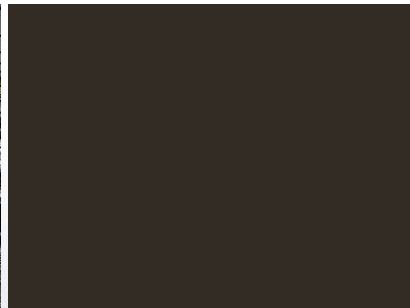
Du har overblik, udsyn og initiativ - er opsøgende, selvledende og ansvarsbevidst i forhold til opgaver og kolleger□ - er nysgerrig, kreativ og reflektiv□ - kan viderebringe dit budskab klart, enkelt og begejstrende□ - kan samarbejde på alle niveauer i organisationen.”

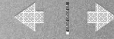


KREATIVITET - NYT DER ER NYTTIGT



DIVERGENT TÆNKNING





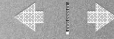
DIVERGENT TÆNKNING



TALENTUDVIKLINGEN

3 - 5 år:	98%
8 - 10 år:	32%
13 - 15 år:	10%
25+ år:	2%

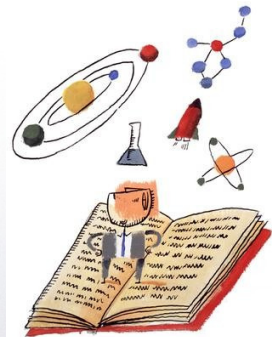
@ George Land & Beth Jarman: Breakpoint and Beyond 1993

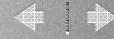


AFLÆRINGEN AF KREATIV TÆNKNING

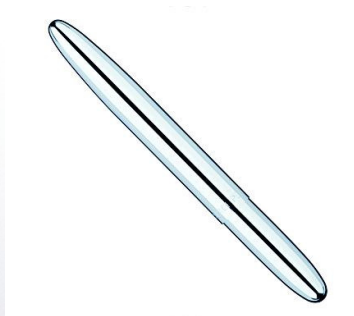


DEN BEDSTE VIDEN, DEN BEDSTE KUNNEN



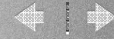


LINEÆR TÆNKNING



DIVERGENT TÆNKNING

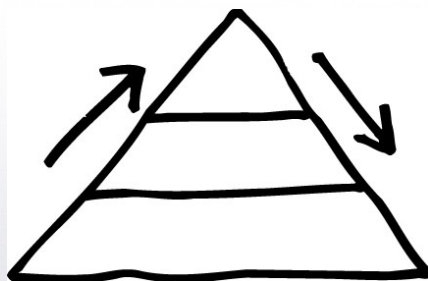




HVORDAN KAN VI FREMME KREATIVITET?



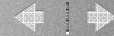
FRA KREATIVITET TIL INNOVATION TIL PRODUKTION



Det produktive rum

Det innovative rum

Det kreative rum



LEGEN I DET KREATIVE RUM

- Fri leg
- Provokationer
(fx random words)
- Mulighed for sammenstød
(fx ide-stafet)



Bibliotekarens rolle: Konsulent og observatør



LEGEN I DET INNOVATIVE RUM

- Evalueringer
(fx 6 tænkehatte)
- Forbedringer
(fx mere viden eller mere fri leg)
- Værdiskabelse
(fx brugerinddragelse)



Bibliotekarens rolle: Konsulent og vidensguide



LEGEN I DET PRODUKTIVE RUM

- Iscenesætte
(fx forestilling)
- Kommunikere
(fx plakat)
- Skabe virksomhed
(fx salg og markedsføring)



Bibliotekarens rolle: Konsulent og medorganisator