



Høgskulen på Vestlandet

Profesjonsfag 4: Bacheloroppgave

FM3-BAC-15

Predefinert informasjon

Startdato:	05-05-2022 09:00	Termin:	2022 VÅR
Slutt dato:	19-05-2022 14:00	Vurderingsform:	Norsk 6-trinns skala (A-F)
Eksamensform:	Bacheloroppgave		
Flowkode:	203 FM3-BAC-15 1 OM-1 2022 VÅR		
Intern sensor:	(Anonymisert)		

Deltaker

Naun:	Aleksandra Sanden
Kandidatnr.:	410
HVL-id:	240116@hvl.no

Informasjon fra deltaker

Tittel *:	En fargerik skolehverdag
Antall ord *:	9636

Egenerklæring *: Ja

Jeg bekrefter at jeg har registrert oppgavetittelen på norsk og engelsk i StudentWeb og vet at denne vil stå på vitnemålet mitt *:

Jeg godkjenner autalen om publisering av bacheloroppgaven min *

Ja

Er bacheloroppgaven skrevet som del av et større forskningsprosjekt ved HVL? *

Nei

Er bacheloroppgaven skrevet ved bedrift/virksomhet i næringsliv eller offentlig sektor? *

Nei



BACHELOROPPGAVE

En fargerik skolehverdag

-Et ønske om å fremme elevers kreativitet i grunnskolen

A school of colors

-A desire to promote students creativity in primary school

Aleksandra Sanden

FM3-BAC-15

FLKI/Institutt for kunstoffag/Faglærer i musikk

Veileder: David Thorarinn Johnson

19.05.2022

Jeg bekrefter at arbeidet er selvstendig utarbeidet, og at referanser/kildehenvisninger til alle kilder som er brukt i arbeidet er oppgitt, jf. Forskrift om studium og eksamen ved Høgskulen på Vestlandet, § 12-1.

Sammendrag

Denne oppgaven tar for seg hvordan Spektro-metoden kan fremme kreativitet hos ungdomsskoleelever i valgfaget produksjon for scene. Forskningen tar utgangspunkt i elevperspektivet, og elevenes opplevelse av kreative handlingsrom. I oppgaven viser jeg til relevant litteratur og teori, hvor blant andre Geir Kaufmann og Pamela Burnard har vært viktige referanser. Ved å benytte meg av kvalitative forskningsmetoder fikk jeg utforske elevenes erfaringer og opplevelser fra prosjektet. Jeg gjorde et fokusgruppeintervju med fire elever, og funnene viser at frihet, eierskap og trygghet kom frem som de mest avgjørende faktorene til deres kreative handlingsrom. Underveis ble jeg overrasket over hvor dyptgående de kreative prosessene spilte inn og var verdifulle for både selvfølelsen og tryggheten til den enkelte elev. Konklusjonen min peker i retning av at Spektro-metoden gir rom for frihet, eierskap og trygghet, og at den derfor er en gunstig metode som verktøy for å fremme elevers kreativitet.

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	1
1 Innledning.....	4
1.1 Bakgrunn	4
1.1.2 Problemstilling.....	5
1.3 Formål	5
1.2 Refleksjoner og tidligere forskning	6
2 Teori.....	8
2.1 Bakgrunn for valgt teori	8
2.2 Spektro-metoden	8
2.3 En bro mellom to verdener	9
2.4 Kreativitet.....	10
2.4.1 Kaufmanns teori	10
2.4.2 Burnards teori.....	12
3 Metode	14
3.1 Valg av metode	14
3.2 Prosjektets framgangsmåte	15
3.3 Utvalg	20
3.4 Utforming av intervjuguide.....	20
3.5 Gjennomføring og analyse av intervjuet.....	20

3.6 Etiske refleksjoner	21
4 Resultater	23
4.1 Elevenes forhold til kreativitet.....	23
4.2 Å skape rom for kreativitet	24
4.3 Å samarbeide	25
4.4 utfordringer	27
4.5 Suksess	28
4.6 Frihet, eierskap og trygghet.....	29
5 Drøfting.....	32
6 Konklusjon og oppsummering.....	34
Litteraturliste	36
Vedlegg 1: Intervjuguide	37
Vedlegg 2: Informasjonsskriv	38
Vedlegg 3: Samtykkeskjema	42

1 Innledning

Denne oppgaven tar for seg hvordan Spektro-metoden kan fremme kreativitet hos ungdomsskoleelever i valgfaget produksjon for scene. Jeg kommer til å diskutere og reflektere rundt hvilke kreative handlingsrom elevene opplever at de får, og hvilke faktorer som påvirker denne prosessen.

Jeg har alltid vært et nysgjerrig barn med stor interesse for musikk. Jeg startet med dans tidlig på barneskolen, og gikk på dans i mange år. Samtidig skulle jeg synge og gå på trommer - Alt skulle prøves! Slik var det ikke i musikktimene på skolen vår. Vi fikk i beste fall lov til å synge deler av timen, hvor vi fikk utdelt hver vår tekst mens læreren satt på en CD-plate med bakgrunnsmusikk til. Valgfag fantes heller ikke når jeg gikk på ungdomsskolen. Etter hvert som jeg ble eldre, startet jeg utdanningen "faglærer i musikk" ved Høyskolen på Vestlandet. Her ble jeg presentert for Spektro-metoden gjennom et prosjekt som vi deltok i. Dette var et intensivt prosjekt hvor vi måtte jobbe tverrfaglig sammen med blant annet kunststudenter, og studenter fra grunnskolelærer som hadde valgt estetiske fag i deres utdanningsløp. Prosessen i prosjektet var som en berg-og dalbane, men sluttresultatene ble overraskende gode. Nå jobber jeg på en ungdomsskole, hvor et av fagene jeg underviser i heter "produksjon for scene". Produksjon for scene handler om å gi elevene erfaring med scenisk produksjon, fra planlegging til ferdig produkt. Jeg har igjen blitt dette nysgjerrige barnet med stor interesse for musikk. Men denne gangen ønsker jeg å utforske muligheter for å utnytte min egen læring og erfaringer, og videreføre dette til mine elever. Dette ble utgangspunktet for mitt prosjekt.

1.1 Bakgrunn

Som fremtidig faglærer i musikk er jeg stadig på jakt etter nye, mer kreative, måter å undervise på. Jeg har observert at mange elever har utfordringer både faglig og sosialt. Jeg ser også at enkelte av disse elevene endrer adferd, motivasjon og humør i praktisk-estetiske fag. Denne typen observasjon vekker nysgjerrighet hos meg, fordi den gir verdifull, nyttig og

viktig informasjon. Elever som i første øyekast fremstår som “vanskelig”, psykisk ustabil eller demotivert, har blitt satt i denne kategorien fordi de ikke responderer slik den typiske eleven gjør til en A4-undervisning. Men hva skjer når undervisningen ikke lenger er A4? Dette er et spørsmål som jeg ønsker å drøfte i min oppgave.

Når man er faglærer i musikk, får man utnyttet sin kompetanse i valgfaget produksjon for scene. Faget gir rom for instrumentlære, dans og drama. Det føles derfor naturlig å utforske denne arenaen, i min forskning på elevenes opplevelse av å være kreativ. Læreplanen gir i stor grad mulighet til å inkludere elevene i skapelsesprosessen, da den fokuserer på å utfolde seg kreativt sammen med andre gjennom sceniske produksjoner (Utdanningsdirektoratet, 2020). Dette er også gunstig og ideelt for meg som forsker, fordi jeg ønsker å utforske elevperspektivet under mitt prosjekt. Jeg ønsker å utnytte denne situasjonen, slik at jeg kommer nærmere et svar på min problemstilling, og samtidig kan dele mine funn videre til aktuelle forskningsfelt.

1.1.2 Problemstilling

Min problemstilling er som følger:

Hvordan kan man ved hjelp av Spektro-metoden fremme kreativitet hos ungdomsskoleelever i valgfaget produksjon for scene?

For å berike og utdype min problemstilling, har jeg valgt å legge til følgende forskningsspørsmål:

Hvordan opplever elevene at produksjon for scene gir rom for deres kreative utvikling?

1.3 Formål

Formålet med denne forskningen er å utfordre den tradisjonelle undervisningsformen i grunnskolen, og utforske hvordan man kan fremme kreativitet hos elever i skolehverdagen. Samtidig er det ønskelig å bevisstgjøre hvordan kreative prosesser kan bidra til å øke

elevenes selvfølelse, og hvordan dette påvirker deres skolehverdag. I forskningen min har jeg benyttet kvalitative forskningsmetoder som fokusgruppeintervju og deltakende observasjon. På denne måten kan jeg reflektere rundt det jeg observerer i undervisningstimene, og samtidig få innblikk i hvordan elevene har opplevd den kreative prosessen i prosjektet. Målet er at de ulike aspektene som former min forskning, skal bidra til at jeg kommer nærmere et svar på min problemstilling.

1.2 Refleksjoner og tidligere forskning

Det finnes mange bøker og litteratur om kreativitet og kreative prosesser. Blant annet blir begrepet "kreativitet" tolket og formulert på utallige måter, og viktigheten med kreative prosesser blir også repetert. Det er derimot vanskelig å finne forskning rundt Spektrometoden som arbeidsmetode for kreativ læring i grunnskolen. Det ble i 2020 innføring av nye læreplaner, og kreativitet har også blitt en etterspurt egenskap i arbeidslivet. Dersom man gjør et enkelt søk på Finn.no vil man finne over 2000 ledige stillinger som spesifiserer ønsket om kreative søkere (Finn.no, 2022). Det er derfor viktigere enn noen gang å hjelpe elevene mot retningen til å føle seg trygg rundt egen kreativitet, og samtidig spre kunnskap om hva kreativitet egentlig er eller kan være.

Dersom man sammenligner kunnskapsløftet fra 2006 og kunnskapsløftet fra 2020 har det oppstått noen endringer i kompetansemålene til valgfaget produksjon for scene, eller som det tidligere het: "sal og scene". Det er i større grad lagt opp til at elevene skal være inkludert i skapelsesprosessen og utforske i de kreative prosessene nå enn før (Utdanningsdirektoratet, 2020). For eksempel hadde sal og scene fokus på budsjett, markedsføring og tekniske løsninger. Det står også at elevene skulle diskutere rundt valg av virkemidler og utførelse (Utdanningsdirektoratet, 2006). I produksjon for scene er disse punktene fjernet, og erstattet med utforsking av kunstneriske uttrykk og kulturopplevelser. Det står også at elevene skal bidra til dynamisk samspill i utforskende kreative prosesser (Utdanningsdirektoratet, 2020.). Med tanke på at kunnskapsløftet 2020 også er relativt nytt, er forskning rundt valgfaget produksjon for scene også tilsvarende. Det er derfor interessant

å ta for seg et fag det i utgangspunktet har blitt skrevet lite om, og i tillegg bruke Spektro-metoden som utgangspunkt for å konkretisere arbeidsmetoden i prosjektet. Spektro-metoden sammen med kreative prosesser er aktivt brukt gjennom hele mitt forskningsprosjekt. Videre vil jeg belyse hva Spektro-metoden innebærer og forklare ulike kreativitetsteorier som jeg har tatt utgangspunkt i.

2 Teori

I dette kapitlet vil jeg diskutere ulike kreativitetsteorier og kreative læreprosesser. Jeg ønsker også å belyse hvorfor denne teorien er relevant for både prosessen og den valgte arbeidsmetoden i mitt prosjekt.

2.1 Bakgrunn for valgt teori

I min søken etter hvordan man kan fremme elevers kreativitet, er det spesielt viktig å forstå hva kreativitet er. Det er derfor nødvendig å utforske hva begrepet innebærer og hvordan man på ulike måter kan tolke dette begrepet. Geir Kaufmann og Pamela Burnard har skrevet forskningsbaserte bøker, som definerer kreativitet og belyser dens betydning for mennesket og menneskets liv. Denne type forskning og opplysning er nyttig og relevant til min oppgave, fordi den fremhever det faktum at kreative prosesser bidrar til økt trivsel og motivasjon, og bedrer menneskets selvfølelse (Karlsen og Bjørnstad, 2019, s. 270-273). Disse faktorene burde få større plass i skolehverdagen, da skolen i stor grad påvirker hvordan elevene skal formes og hva de skal eksponeres for. Spektro-metoden er utviklet rundt fokus på kreativitet og blir brukt som arbeidsmetode i prosjektet mitt. Jeg vil nå forklare hva Spektro-metoden handler om i et forsøk på å belyse og utforske grunnlaget for kreative prosesser.

2.2 Spektro-metoden

Spektro-metoden er en velkjent metodikk som har spesielt fokus på kreativitet i musikk, norsk, kunst og håndverk, kroppsøving, dans og drama. Tanken bak metoden baserer seg på at alle individ har ulike egenskaper og evner som bidrar til å utvikle forståelse av seg selv i sammenheng med virkeligheten. Noen mennesker har sine styrker innen komponering, mens andre gjerne er flinke til å skape kunst (Eidsaa & Notland, 2006, s. 13). I praksis tar denne metodikken utgangspunkt i et musikkstykke eller ide, for så å assosiere til følelser, tanker og indre bilder. Videre skal elevene skape bilder, dikt og en komposisjon ut i fra sine egne assosiasjoner. Prosessen begynner individuelt, og går videre til gruppearbeid når assosiasjonene er jobbet med. Gruppen velger deretter en komposisjon som de skal

videreutvikle ved hjelp av musikk, dans og drama. Til slutt er målet at alle de ulike gruppene skal smeltes sammen til en forestilling hvor alle element som dans, drama, musikk, utstilling av dikt og bilder skal bli presentert som ett ferdig produkt (Eidsaa & Notland, 2006, s. 15). Denne metoden fokuserer på kreativitet. Fordi begrepet "kreativitet" kan ha ulik betydning for oss, kan det også tolkes på ulike måter. Det kan derfor være nødvendig å utforske og reflektere rundt hva vi mener når vi snakker om kreativitet og hvilke måter vi tolker dette begrepet på.

2.3 En bro mellom to verdener

Vi er alle forbrukere av musikk, film og estetiske inntrykk, og tenker gjerne at vi er passive mottakere av disse inntrykkene. Dette er likevel et sjeldent tilfelle. Ubevisst eller bevisst er vi mentalt aktive ved å rette vår oppmerksomhet mot, og relatere til, disse inntrykkene ved å sette de inn i sammenhenger med våre egne liv og erfaringer (Karlsen & Bjørnstad, 2019, s. 271). Når man hører en sang eller ser en film, vil man automatisk finne måter å relatere til innholdet og knytte det til egne erfaringer. Mange har også barndomsminner som er knyttet til for eksempel en sang, hvor man kan ha opplevd noe som utløste positive eller negative følelser. Ved å høre på denne sangen igjen seinere i livet vil man kunne huske denne opplevelsen, og dermed vil også følelsene til den ofte komme tilbake. Denne sangen har da blitt en bro mellom det vi ser og det vi ikke ser, og forteller oss at estetiske inntrykk spiller en viktig rolle for vår emosjonelle forståelse og uttrykkelse (Karlsen og Bjørnstad, 2019, s. 271-272).

Deltagelse i enhver form for kollektiv æstetisk aktivitet (drama, teater, dans, musikk) tilbyr barn og unge mulighet for at investere sider av seg selv og egne opplevelser og erfaringer i mødet med andres tilsvarende opplevelser og erfaringer inden for legens, æstetikens og – i nogle tilfælde – kunstens domæne. (Karlsen & Bjørnstad, 2019, s. 271)

Det er denne type prosesser som skjer i oss når vi aktivt uttrykker oss og jobber estetisk. Ved å jobbe med estetiske prosesser i skolen, gir man bevisst eller ubevisst elevene et verktøy til å forstå seg selv, og andre, bedre. Samtidig bidrar det til å bedre kommunikasjon og refleksjon rundt mer vanskelige følelser og erfaringer. Estetiske læreprosesser kan bidra til å

synliggjøre inntrykk, følelser og erfaringer for oss selv og andre. Det kan også oppleves som givende og meningsfullt, når man får utvikle seg på et emosjonelt plan. Denne form for læring kan ta fokuset vekk fra prestasjon, og heller rette den mot menneskets selvfølelse. På denne måten kan elevene få en opplevelse av å være god nok, bare ved å være til (Karlsen & Rønstad, 2019, s. 270-273). Estetiske læreprosesser er ofte knyttet til kreativitet og kreativ læring, men hvordan definerer vi egentlig kreativitet?

2.4 Kreativitet

2.4.1 Kaufmanns teori

En nokså utbredt oppfatning har vært at kreativitet er noe som skjer i utvalgte, spesielt begavede, "geniale" individer, og at kreativitet er et mystisk fenomen som vi bare kan iaktta og beundre i sin praktfulle utfoldelse, men som vi ikke kan studere systematisk. (Kaufmann, 2006, s. 7)

Som sitatet presiserer, er det ofte en generell oppfatning om at kreative mennesker er mennesker som er spesielt begavet og unike. Mange fraskriver seg også denne evnen, fordi de tenker det ikke er mulig for alle å være kreativ (Kaufmann, 2006, s.7). Men hva er kreativitet, og hvorfor er kreativitet så vanskelig å definere?

Geir Kaufmanns kreativitetsteori forteller oss at kreativitet er knyttet til det å skape noe nytt (Kaufmann, 2006, s. 7). Vi klarer som regel å forstå et produkt skapt fra en kreativ tanke eller ide, men vi tenker gjerne ikke like mye over den kreative tanken og prosessen bak produktet. Det kan være vanskelig for oss mennesker å forstå noe, når det ikke er konkret og visuelt. Et annet aspekt ved denne definisjonen er også spørsmålet om hva som skal til for å bli definert som "nytt". Har man en ny ide dersom ideen, uvitende for vedkommende, allerede har blitt tenkt og utført av noen andre? Det er sjeldent at mennesker hele tiden tenker fornuftige og logiske setninger, men heller blir tankene formet av inntrykk, fantasi og forestillinger (Kaufmann, 2006, s. 9). Tanker og følelser er ofte utenfor vår kontrollerte bevissthet, og kan noen ganger bevege seg over på et intuitivt plan. Dette gjelder også for vår kreative tenkning, da denne kan være vanskelig å sette konkrete ord på, på grunn av

dens “usynlighet”. Likevel er kreativ tenkning viktig og spennende, fordi den er med på å gi oss forståelse rundt hva som gjør oss til mennesker istedenfor maskiner (Kaufmann, 2006, s. 9).

Kreativitet er et nokså komplekst fenomen, og det er flere faktorer som påvirker hvordan vi tolker og forstår dens betydning. Samtidig kan også faktorer begrense eller utløse kreativitet hos et individ. Arv og miljø, familie og oppvekst er med på å forme oss som kreative individ (Kaufmann, 2006, s. 100). Disse faktorene påvirker også hvordan vi forholder oss til kreativitet. Utfordringer, frihet, tillit, regler og belønningsorientering er med på å påvirke vårt kreative handlingsrom. Forskning rundt kreative individers barndomsbakgrunn viser at det er en klar hyppighet av traumer, store utfordringer og noe tragiske forhold som er med på å forme oppveksten til kreative individer (Kaufmann, 2006, s. 103). Eksempler på dette kan være tidlig død hos en forelder og skilsmisser. Noen forskere mener også at det er nødvendig å lære seg å mestre krevende og vanskelige utfordringer i livet på egen hånd for å kunne bli kreativ (Kaufmann, 2006, s. 107). Samtidig er selvstendighet i beslutninger, åpen og aktiv kommunikasjon viktig for å utvikle trygghet og tillit hos et individ (Kaufmann, 2006, s. 104). Forskning viser også at barn som får en streng oppdragelse med veldig mange regler, ofte scorer lavt på kreativitet (Kaufmann, 2006, s. 105). Forholdet mellom indre og ytre belønningsorientering satt opp mot kreativitet, viser samtidig et mønster som kan knyttes til forståelsen om hvem som blir kreative. De som scorer lavt på kreativitet og oppfinnsomhet, har ofte foreldre som er over gjennomsnittet opptatt av at de skal få gode karakterer på skolen. Denne type holdning bygger på ytre belønningsorientering (Kaufmann, 2006, s. 106). De individer som scorer høyt på kreativitet og oppfinnsomhet, har ofte foreldre som over gjennomsnittet er avslappet til barnets prestasjoner, med større fokus på at barna skal finne glede og nysgjerrighet i utførelsen av oppgaven. Denne type holdning bygger på indre belønningsorientering som i større grad fokuserer på å søke motivasjon framfor produktivitet (Kaufmann, 2006, s. 106).

2.4.2 Burnards teori

“I perceive it encompasses thinking through and solving problems, making connections, inventing and reinventing and flexing one’s imaginative muscles in all aspects of learning and life”. (Burnard, 2013, s. viii). Likt som Kaufmann har også Pamela Burnard flere teorier rundt kreativitet og kreativ læring. Ifølge Burnard kan man ikke lære seg hvordan man skal være kreativ. Man kan imidlertid bruke ulike strategier som verktøy til kreativ tenkning. For å kunne undervise kreativt må man utvikle en rekke slike strategier, som også må kunne tilpasses ulike situasjoner (Burnard, 2013, s. viii-ix). Ved å bruke fantasifulle tilnærminger i undervisningen vil man kunne gjøre læring mer interessant og effektiv, som videre også vil kunne bidra til utvikling av elevenes kreativitet (Burnard, 2013, s.viii-ix). Dersom man ønsker å utvikle en undervisningsmetode som baserer seg på denne typen tankegang, må man først løsrive seg fra misoppfatningene om at kreativitet kun er begrenset til unike, spesielt begavede individer (Burnard, 2013, s. xvii-xix). Burnards kreativitetsteori er ikke veldig ulik Kaufmann sin. Burnard forteller også om hvordan vi fraskriver oss evnen til å være kreativ, fordi vi gjerne sammenligner oss selv med kjente artister og komponister (Burnard, 2012, s.21). Hun definerer også kreativitet som en evne til å tenke gjennom og løse problemer, knytte forbindelser, finne opp og gjenoppfinne ved å bruke fantasien (Burnard, 2013, s. viii). Den kreative læreren blir også omtalt her, og er gjerne den som gir rom for nysgjerrighet og tar risikoer. Samtidig fokuserer den kreative læreren på elevenes følelse av eierskap, og hvordan de utvikler relasjoner og bånd med hverandre (Burnard, 2013, s. 36). Det er også sett i forskning at denne form for lærere ofte samarbeider med andre lærere eller elever, og at det ofte foregår et spennende samspill mellom lærer og elev, hvor begge er involvert og engasjert i lekende, spørrende, innoverende og fantasifulle sammenhenger (Burnard, 2013, s. 33). Det er også viktig at den kreative læreren engasjerer seg i kreative prosesser uten å overstyre prosessen, da elevene trenger å føle eierskap i slike prosesser (Burnard, 2013, s. 33-36). Dette innebærer en tankegang om at man ikke skal kontrollere eller “ta over” en skapende prosess eller ide, men heller fungere som en veileder hvor skillet mellom lærer og elev i størst mulig grad blir borte (Burnard, 2013, s. 38). Det er essensielt for elevenes kreative handlingsrom at læreren evner til å trekke seg tilbake, slik at elevene får utvikle eierskap og selvtillit i den skapende prosessen (Burnard, 2013, s. 38-39).

Spektro-metoden og Burnards undervisningsmetoder har flere fellesnevnerer der kreativitet står sentralt. Produksjon for scene er et fag som gir rom for en slik undervisningsform, der hver enkelt elev blir utfordret på å aktivt uttrykke seg og være skapende uten for mye innspill og påvirkning fra læreren. Med andre ord blir det lagt til rette for kreativt handlingsrom. Ved å velge en arbeidsmetode med utgangspunkt i Spektro-metoden, vil man kunne forske på de ulike aspektene ved kreativitet og estetiske inntrykk hos elevene. Jeg vil videre forklare hvordan jeg valgte å bruke Spektro-metoden i mitt prosjekt.

3 Metode

Dette kapitlet tar for seg hvordan jeg har samlet inn mitt datamateriale ved bruk av ulike typer metoder. Jeg kommer til å presentere hvilke metoder jeg har valgt å bruke, og hvorfor akkurat denne metoden ble valgt til min forskning. Videre vil jeg beskrive prosjektets fremgangsmåte med utgangspunkt i Spektro-metoden. Det er også ønskelig å dele bakgrunn for valg av utvalg, utforming av intervjuguide, og hvordan jeg valgte å gjennomføre og analysere mitt fokusgruppeintervju.

3.1 Valg av metode

Det var ønskelig å forske på elevenes opplevelser og erfaringer fra prosjektet, og jeg valgte derfor en kvalitativ forskningsmetode. Som forsker og lærer syns jeg det er spennende og unikt å lære om hvordan mennesker tenker og utforsker i en skapende prosess. Dette fordi vi er ulike, og derfor også kan hjelpe hverandre til å se situasjoner fra ulike perspektiv. Prosjektet gikk over ni uker, og jeg valgte deltakende observasjon som en av metodene. Dette ga meg mulighet til å skrive logg etter hver undervisningstime. Når prosjektet var ferdig, var det også viktig for meg å utforske hvordan elevene hadde opplevd disse timene. Dette resulterte i at jeg valgte å legge til fokusgruppeintervju som metode.

Noen grunnleggende antakelser for kvalitativ forskning bygger på en forutsetning om at det finnes mange virkeligheter (Nilssen, 2012, s. 25). Virkeligheten er stadig i forandring og blir formet av de enkelte som er involvert i forskningssituasjonen (Nilssen, 2012, s. 25). Det er derfor en sannsynlighet og forventning om at forskeren og deltakerne kan oppfatte virkeligheten på forskjellige måter. Denne type forskning viser til at vi som kvalitative forskere ønsker å forstå og sette ord på deltakerne sin oppfatning av virkeligheten. Dette betyr også at en forsker kan konkludere og få flere svar fra sine deltakere, men at svaret vil variere ut i fra hvem sin virkelighet man tar utgangspunkt i (Nilssen, 2012, s. 25).

Det finnes ulike former for intervju. Jeg valgte å gjennomføre fokusgruppeintervju, fordi jeg ønsket å utvikle forståelse rundt elevperspektivet. Samtidig hadde jeg en opplevelse av at elevperspektivet ville komme tydeligere fram dersom jeg snakket med flere elever samtidig. Denne typen intervju er en samtale mellom flere individer, som også kan defineres som en sosial hendelse (Brinkmann og Tanggaard, 2020, s. 167-168). Fordelen med et slikt gruppeintervju er at man kan hjelpe hverandre med å komme på ting som man i øyeblikket ikke tenkte på. Samtidig gir et gruppeintervju rom for refleksjon, hvor man kan drøfte ulike synspunkter. På denne måten kan man enklere få fram flere vinklinger av samme spørsmål. Likevel må også ulemper nevnes med denne intervjuformen. En av ulempene med fokusgruppeintervju kan være tidsbegrensning. Det blir mindre tid hver enkelt deltaker, som videre kan gi mangel på dybdesvar rundt det man lurer på (Brinkmann og Tanggaard, 2020, s. 169). Mitt fokus var likevel elevperspektivet og elevenes opplevelse av prosjektet. Intervju var derfor ideelt som metode i min forskning.

Videre valgte jeg å kombinere fokusgruppeintervju med deltakende observasjon. Jeg hadde en forestilling om at mine observasjoner, sammenlignet med elevenes personlige opplevelser, ville bidra til en konklusjon på min problemstilling. Prosessen ga i stor grad elevene den skapende rollen, og det var interessant å kunne observere denne prosessen "utenfra". Elevene var i kreative prosesser hver time av prosjektet, og disse timene ga meg mange ledetråder. Ved å gjennomføre deltakende observasjon, kunne jeg utnytte min posisjon som forsker og mitt utenfra-perspektiv.

3.2 Prosjektets framgangsmåte

Spektro-metoden presenterer en framgangsmåte som ligner en oppskrift på scenisk produksjon. Denne framgangsmåten inneholder de ulike aspektene som Spektro-metoden bygger på, og bidrar til oversikt over prosessen. Den er imidlertid ikke direkte tilpasset valgfaget produksjon for scene, spesielt med hensyn til tidsrommet et slikt prosjekt krever. Det var derfor nødvendig å tilpasse framgangsmåten som Spektro-metoden presenterer, til elevenes timeplan.

Fremgangsplanen som beskrevet i Spektro-metoden var som følger:

1. Informere elevene i faget om prosjektet (uke 1)
2. Assosiering ut i fra et valgt musikkstykke/ide (uke 1)
3. Starte den kreative prosessen i tre ulike faser/grupper der gruppe en har fokus på kunst og håndverk, gruppe to har fokus på norsk og gruppe tre har fokus på musikk (uke 1-2)
4. Teksten, musikken og kunsten blir satt sammen og presentert (uke 2-3)
5. Bearbeide arbeidet i grupper (uke 2-4)
6. Øving i grupper, fellesøving og generalprøver (3-4)
7. Utstilling og forestilling (uke 4-5)
8. Elevvurdering i forhold til prosess og produkt (uke 5)

Fremgangsplanen som vi endte opp med ble noe ulik fremgangsmåten fra Spektro-metoden. Ulike faktorer spilte inn og påvirket prosessen. Det måtte også tas hensyn til elevenes alder, modenhet, og tidsbegrensningen med kun to undervisningstimer i uken. Det var i perioder også høyt fravær på grunn av Covid-19, noe jeg på forhånd ikke hadde forberedt meg på. Jeg vil dele resultat som jeg mener har både sine fordeler og ulemper, men først vil jeg forklare vår fremgangsmåte i prosjektet. Vår faktiske fremgangsplan endte opp med å se slik ut:

1. **Uke 1:** Denne timen fikk elevene informasjon om prosjektet. Vi gikk også gjennom hva det betydde å jobbe ut i fra Spektro-metoden, og reflekterte rundt begrepet "kreativitet" i fellesskap.
2. **Uke 2:** Vi startet timen med å assosiere til ulike ideer, for hva vår neste produksjon skulle være. Vi fant ut at det kunne være lurt å skape noe som kunne vises frem, uavhengig av hvordan koronasituasjonen utviklet seg. På denne måten kunne elevene sikre visning av prosjektet, og utgangspunktet ble derfor "en koronavennlig produksjon". Videre delte klassen seg i tre grupper med rundt 5-6 elever per gruppe. Alle gruppene fikk 10-15 minutter der de først skulle skrive ned alle tankene de fikk rundt ideen om en koronavennlig produksjon. Når alle gruppene hadde fått skrevet ned sine ideer, fikk gruppene presentere sine ideer til resten av klassen. Å lage en film var forslaget som gikk hyppigst igjen i alle gruppene. Noen hadde til og med begynt å skrive replikker, og gått inn i hva filmen skulle handle om. For å "bryte"

dette mønsteret, skulle elevene nå individuelt skrive ned alt de kom på rundt “en koronavennlig produksjon”. Videre delte jeg elevene i en ny runde med grupper, hvor de skulle dele sine egne assosiasjoner med hverandre. Forslagene fra gruppene var som følger: Skrekkfilm med humor, koronamusikal, film som handlet om skolen, film om sosiale medier og konsekvenser av dette, musikkvideo og dokumentar/reklamefilm om skolen. Til slutt hadde vi en åpen diskusjon i fellesskap, hvor vi gikk gjennom hvilken ide som ga mest rom for kreativitet, i den grad at både musikk, dans og drama ble presentert. Det ble også viktig at jeg som lærer minnet elevene på omfanget rundt hver ide, og ressursene vi hadde tilgjengelig. Elevene var enige om at musikkvideo kunne være den mest gunstige, og ideelle ideen for klassen.

- Uke 3:** Denne uken skulle vi fortsette på ideen om å skape en musikkvideo. Fokuset ble å finne tema og handling til videoen. Samtidig skulle elevene melde seg på en av de tre gruppene som ble presentert med utgangspunkt i Spektro-metoden. Disse tre gruppene var musikkgruppen (lage musikk, dans og tekst), filmgruppen (videoopptak, roller/skuespill og redigering) og kunstgruppen (kostyme, sminke, kulisser/bakgrunn). Det ble på forhånd av timen hengt opp 3 ark, hvor hvert ark presenterte en av gruppene. Elevene måtte skrive seg på minst to av disse arkene. Videre skulle elevene ha en øvelse hvor de gikk sammen to-og-to. Her skulle de diskutere sine tanker om tema for musikkvideoen i ett minutt. Når minuttet var gått, roterte den ene partneren i gruppen til neste gruppe. På denne måten fikk elevene diskutert tankene sine med alle i klassen. Etter rundt femten minutter samlet vi klassen, for å gjennomgå elevenes ideer i fellesskap. Eksempel på noen av tankene var tema som mobbing, klima og miljø, og sosiale medier. Elevene opplevde det som vanskelig å finne tema, fordi tankene de fikk allerede var mye brukt tidligere av andre. Jeg utfordret dem til å tenke mindre, og litt “utenfor boksen”. Jeg ga også tips om hele musikkvideoer, som kun for eksempel handlet om “smatting”. Elevene skulle nå skrive ned tankene de fikk rundt mindre tema til musikkvideoen. Etter nye 15 minutter samlet vi oss igjen, og resultatene var gode. Alle gruppene hadde mange ulike forslag til hva musikkvideoen kunne handle om, og mitt eksempel om “smatting” hadde nå utviklet seg til “irriterende ting”. Noen eksempel fra gruppene var: når noen biter rett over strekene på en kvikk lunsj-sjokolade, snorking, hår i maten, dorullen hengt feil vei, og følelsen når man slår en tå i dørkanten. Etter hvert

som alle forslagene ble skrevet opp på tavlen, fikk noen av elevene flere ideer. Ene ideen gikk ut på at musikkvideoen kunne inneholde flere av disse elementene, og handle om mange irriterende ting. Hele klassen var engasjert og motivert for denne ideen, og dette ble derfor utgangspunktet for tema i vår musikkvideo.

4. **Uke 4:** Denne timen var det ønskelig å danne en felles forståelse, rundt historien til musikkvideoen vår. Vi startet timen med at elevene skulle lukke øynene i 1 minutt, samtidig som at de skulle forestille seg handlingen. Videre ble elevene delt opp i tilfeldige grupper, hvor de skulle lage en A-B-C-tidslinje. A-delen skulle representere starten på videoen, B-delen skulle representere midtdelen og C-delen skulle representere slutten. I gruppene skulle de diskutere handlingen i de ulike delene, for så å skrive ned stikkord under hver del. Det var også greit dersom de ikke klarte å komme på noe under en, eller flere, deler. De fleste tok utgangspunkt i at musikkvideoen skulle handle om en skoledag, og det ble rimelig kjapt dannet en felles forståelse rundt strukturen på filmen vår. Videre skulle elevene nå gjøre akkurat det samme på nytt, bare at hver gruppe nå fikk tildelt kun en av disse delene. For eksempel skulle gruppe en fokusere på A-delen, gruppe to på B-delen og gruppe tre på C-delen. På slutten av timen hadde elevene på egenhånd, og i fellesskap, laget handling til musikkvideoen med en konkret struktur.
5. **Uke 5:** Denne timen ble elevene delt inn i påmeldte grupper, hvor vi skulle starte den kreative prosessen i tre ulike grupper. Den ene gruppen hadde fokus på kunst og håndverk, den andre gruppen hadde fokus på norsk og den siste gruppen hadde fokus på musikk. Fordi filmgruppen var avhengig av å ha en ferdig sang, kostyme og handling før oppstart, ble det bestemt at filmgruppen skulle bestå av hele klassen på et senere tidspunkt. På denne måten ble oppgavene og arbeidet mer jevnt fordelt. Elevene ble derfor kun delt inn i to grupper denne timen. Halvparten av elevene i musikkgruppen, og halvparten av elevene i kunstgruppen. Kunstgruppen skulle denne timen finne ut hvor handlingen skulle filmes (bakgrunn), og hvordan de ulike rollene skulle se ut (kostyme). Musikkgruppen skulle starte på teksten til låten (låtskriving). Jeg gikk til og fra gruppene, og hjalp til dersom de satt fast. Spesielt musikkgruppen trengte mye hjelp, og syns oppgaven var vanskelig. Jeg oppdaget fort at denne inndelingen fungerte dårlig, og måtte gjøre endringer. På grunn av dette

måtte de neste to ukene bli strukturert annerledes. Hele klassen skulle nå jobbe i en gruppe av gangen, fram mot innspilling og filming av musikkvideoen.

6. **Uke 6:** Denne timen var mange av elevene borte, og vi valgte å jobbe i fellesskap for å lage videre tekst til låten. Videre ble elevene delt i to tilfeldige grupper, hvor alle jobbet i et felles google Docs-dokument. På denne måten kunne alle delta, samtidig som at jeg hadde oversikt over aktiviteten til enhver tid.
7. **Uke 7:** Denne timen jobbet vi videre i google Docs-dokumentet, og skrev ferdig låten vår. Vi fokuserte på refrenget i låten vår, og jobbet i små grupper. Etter halve timen ble refrenget, og låten vår, ferdig. Siste timen fikk elevene utforske ”hip hop beats”, hvor de fikk i oppgave å velge en beat som de mente passet til sangteksten i låten vår.
8. **Uke 8:** Vi startet timen med å forberede oss på innspilling av musikkvideoen. Dette ble gjort ved å fordele roller, og lage en huskeliste på hva elevene måtte huske å ta med seg til filminnspilling neste uke. Videre jobbet elevene i en kunstgruppe, og en musikkgruppe. Kunstgruppen skulle velge hvilket klasserom vi skulle filme i, og hvilke rekvisitter og utstyr vi trengte til filminnspillingen. Musikkgruppen startet øving på låten, og forberedte seg på innspilling av låten. Låten ble spilt inn etter skoletid, slik at den skulle rekke å bli klar før filminnspillingen. Når låten ble ferdig, ble den presentert kunstgruppen.
9. **Uke 9:** Denne uken skulle elevene endelig få filme musikkvideoen sin. Elevene hadde tatt med seg egne kostymer, og hjalp hverandre med sminke og klargjøring av kostymer. Dette opplevde jeg som en positiv opplevelse for elevene, fordi det var mye latter og glede som preget fellesskapet i klassen. Elevene var i roller, og hadde bestemt hvordan filmen skulle foregå. Jeg filmet det som var ønskelig, og på slutten av timen hadde vi mange videoklipp som elevene var fornøyde med. Det kunne bli utfordrende for elevene å redigere filmen i fellesskap, og jeg valgte derfor å gjennomføre dette på egen hånd uten elevene. Jeg hadde på forhånd opprettet en gruppesamtale som inkluderte alle elevene i valgfaget, slik at vi kunne diskutere og holde hverandre oppdatert om prosjektet også utenfor undervisningstimene. Denne gruppesamtalen ble aktivt brukt under videoredigeringen, og jeg delte redigeringsprosessen med elevene underveis. Dette gjorde jeg for å forsikre meg om at redigeringsvalgene jeg tok, var slik elevene hadde tenkt og forestilt seg.

3.3 Utvalg

For å forstå prosessen fra et elevperspektiv, var det avgjørende å snakke med noen av elevene som deltok i prosjektet. Jeg plukket ut fire tilfeldige elever som hadde sagt seg villige til å delta på intervjuet i forkant. Elevene ble valgt fra ulike klasser og klassetrinn, da dette bidro til at flere aldrer og grupper ble representert i intervjuet. Elevene hadde på forhånd av intervjuet levert underskrevne samtykkeskjema til meg. Jeg hadde derfor fått tillatelse av både elevene og deres foreldre til å gjennomføre intervjuet.

3.4 Utforming av intervjuguide

Det var ønskelig at intervjuguiden (se vedlegg 1) satte fokus på elevperspektivet. Spørsmålene måtte derfor formuleres slik at elevene på best mulig måte kunne formidle egne refleksjoner, ut fra ulike individuelle utgangspunkt. Intervjuguiden tok utgangspunkt i prosjektet, med fokus på Spektro-metoden, kreativitet og valgfaget i skolehverdagen.

3.5 Gjennomføring og analyse av intervjuet

Intervjuet besto av fire elever, som alle hadde deltatt i prosjektet. Fordi det ble gjort lydopptak av intervjuet, unngikk jeg notering underveis. Dette bidro til en naturlig og avslappende samtale. Elevene var trygge på hverandre, da de kjente hverandre godt. Før jeg startet intervjuet, valgte jeg å gjennomgå de ulike temaene sammen med elevene. Jeg repeterte også informasjon rundt forskningen min og problemstillingen. Jeg opplevde at elevene trengte denne informasjonen for å kunne føle seg trygge i situasjonen. Som lærer måtte jeg også betrygge elevene på at intervjuet ikke ville påvirke deres vurderingsgrunnlag i valgfaget. Videre ble intervjuguiden brukt som huskeliste mens samtalen gikk. Jeg opplevde at elevene ga hverandre rom for å snakke, og fordelte rollene fint i mellom seg. De var heller ikke redde for å spørre dersom noe var uklart, og jeg opplevde dem som komfortable i situasjonen. Som forsker var det avgjørende, og helt klart en fordel, å være bevisst på

dynamikken i gruppen. Ved å skape en god gruppedynamikk, vil man øke sannsynligheten for at elevene føler seg trygge og komfortabel i sin opplevelse av situasjonen (Nilssen, 2012, s. 21-23). Inntrykket mitt var at elevene enklere delte sine tanker og refleksjoner når de fikk gjøre det sammen med klassekamerater som de var trygge på.

Intervjuet varte i 25 minutter, og jeg gjorde lydopptak av samtalen. En fordel med lydopptaket var at jeg gjentatte ganger kunne høre på samtalen under min analyse. I intervjuet var det tre ulike tema med spørsmål som ble presentert. Alle temaene fokuserte på elevenes opplevelse av å være kreativ. Det første temaet innebar spørsmål knyttet til hvordan elevene opplevde å jobbe med Spektro-metoden. Videre skulle elevene definere begrepet "kreativitet", og beskrive hvordan prosjektet bidro til deres kreative handlingsrom. Det siste temaet tok for seg produksjon for scene som fag i skolehverdagen. Elevene skulle under siste tema fortelle noe om sin opplevelse av valgfag på timeplanen. Samtidig skulle de dele deres opplevelse av kreativ utvikling i valgfaget.

Jeg startet min analyse ved å transkribere lydopptaket. På denne måten ble intervjuet oversiktlig, og det ble enklere å finne fellesnevnerne i teksten. Med utgangspunkt i resultat fra fokusgruppeintervjuet ble svarene sortert i tre ulike kategorier. Frihet, eierskap og trygghet var kategoriene jeg kom fram til som var mest avgjørende for elevenes opplevelse av kreativt handlingsrom. Jeg vil ta for meg disse kategoriene videre i resultatdelen av oppgaven.

3.6 Ethiske refleksjoner

Et viktig aspekt i prosjektet er intervju av barn, da det i forskningsetikk stilles særskilte krav til barns sikkerhet. Jeg måtte være observant på å følge de forskningsetiske retningslinjene gjennom hele forskningsprosessen. Jeg var også forberedt på at det kunne være elever som ikke ønsket, eller fikk tillatelse til å være med i forskningen. Det var derfor viktig å trygge elevene på at dette ikke ville påvirke deres forhold til meg som lærer. Alle elevene i klassen

fikk utdelt et informasjonsskriv (se vedlegg 2), og elevene som ønsket å delta i fokusgruppeintervjuet fikk også utdelt et samtykkeskjema (se vedlegg 3). Jeg lot rektor ved skolen levere ut skjemaene til elevene, slik at de unngikk å levere svar direkte til meg. Samtykkeskjemaet skulle ikke bare gå ut til elevene, men også elevenes foreldre. Det ble derfor viktig at skjemaet inneholdt alle aspekt og detaljer rundt etikken i prosjektet, slik at også foreldrene kunne føle seg trygge på å gi samtykke på vegne av barna sine. Dette prosjektet er gjennomgått og godkjent av NSD.

4 Resultater

I dette kapitlet vil jeg legge fram mine resultater fra prosjektet. Resultatene er basert på observasjoner fra prosjektet, og datamateriale som ble samlet inn og analysert opp mot min problemstilling: Hvordan kan man ved hjelp av Spektro-metoden fremme kreativitet hos ungdomsskoleelever i valgfaget produksjon for scene?

4.1 Elevenes forhold til kreativitet

Når jeg hører kreativitet tenker jeg på maling. Altså, først så tegner du en liten klatt, så kommer du på; det ser jo ut som en sopp. Så lager du en sopp, men så blir det plutselig til et sopphus. Og sånn fortsetter du til det blir noe kult. (Elev 4)

I starten på prosjektet virket elevene usikre på hva kreativitet egentlig var. Mange tenkte gjerne at kreativitet var knyttet til praktisk-estetiske fag, fordi de knyttet kreativitet til kunst og musikk. I fokusgruppeintervjuet skulle elevene definere begrepet "kreativitet". Elev 1 mente at kreativitet var å tenke utenfor boksen. Elev 2 mente at kreativitet handlet om utforskning. Elev 3 forsto kreativitet som noe ingen andre hadde gjort før. Til slutt ville Elev 4 utdype sine tanker rundt kreativitet, ved å gi oss et eksempel slik sitatet over viser. Underveis i prosjektet opplevde jeg at elevene hadde ulike synspunkter rundt tema kreativitet, og dens definisjon. Etter noen uker observerte jeg at elevene kunne tillate seg selv å tenke mer fritt og originalt, i det skapende arbeidet som prosjektet medbrakte.

Før var kreativitet normale og vanlige ting, for eksempel når du malte eller spilte på instrument. Mens nå kan plutselig kreativitet være flere ting. For eksempel kan man lage en musikkvideo som handler om irriterende ting som smatting og kle hverandre opp i rare kostymer. Jeg tenkte aldri at dette kunne være kreativitet. (Elev 3)

Enda en faktor som lett blir glemt og tatt for gitt, er erfaring. Resultater fra intervjuet viste at mange av elevene aldri hadde deltatt i et slikt skapende prosjekt før. Det var derfor naturlig at det ville oppstå ulike grader av progresjon hos elevene, når de etter hvert forsto og erfarte hva et slikt prosjekt innebar. Fordi de manglet erfaring, og ikke hadde laget en musikkvideo før, var dette en oppgave som krevde mer ledelse og styring fra meg som lærer.

Elev 1 svarte som følger: “Vi hadde liksom ikke laget en sang før, slik som dette. For det er jo ikke noe du har på skolen som er noe du skal gjøre. Det står jo ikke i kompetansemålene at du skal lage en musikkvideo” (Elev 1).

4.2 Å skape rom for kreativitet

Vi må hele tiden prestere, og vi blir alltid vurdert etter hva vi klarer å huske fra bøker og timene. Dette prosjektet har lært meg at jeg ikke trenger å være perfekt for å skape store ting. Jeg kan ha det gøy og samtidig få en god karakter. Mine ideer er gode nok bare fordi de kommer fra meg, og det synes jeg er fint. (Elev 2)

Jeg opplevde at elevene som deltok i prosjektet fikk være kreativ på mange ulike måter. Blant annet skulle de lage melodi, bakgrunnsmusikk og tekst til sangen i musikkvideoen sin. De måtte også finne ut hvilke kostymer de skulle bruke, og hva musikkvideoen skulle handle om. Klassen hadde utviklet seg til å bli et solid fundament, hvor de sammen hadde skapt rom for kreativitet i klasserommet. I produksjon for scene kunne elevene oppleve at de fikk brukt seg selv ved å være frie, skapende individ. De ble akseptert og inkludert av sine medelever, og elevene likte at det ikke fantes fasitsvar i en kreativ prosess. Dette hjalp også på følelsen av at de var gode nok bare ved å være seg selv, og samtidig også verdifull for resten av klassen. Musikkvideoen fikk også fram dette poenget ved å være et produkt av mange ulike individ, som sammen hadde bidratt på ulike måter.

Jeg har flere ganger beskrevet nødvendigheten av trygghet for å kunne føle seg akseptert og verdsatt sammen med andre. Kreative prosesser utfordrer oss ofte til å være engasjert og skapende, og for noen kan dette skape usikkerhet og frykt. Spesielt ungdommer streber ofte etter å bli akseptert, og kan derfor i større grad bli sårbare for avvisning. For å oppnå ønskelige resultater, var det viktig å utvikle trygghet i gruppen før jeg startet de kreative prosessene. Dette fikk elev 3 belyst ved å si som følger: “I begynnelsen var det vanskelig å være kreativ sammen med andre i klassen. Nå har vi liksom gjort det noen ganger, og da er det mye enklere” (Elev 3).

Elevene i prosjektet mitt var elever jeg allerede var kjent med, og som allerede var kjent med hverandre. Likevel besto gruppen av fire ulike klasser, på tvers av klassetrinn. Jeg valgte derfor å gjennomføre noen enkle improvisasjonsøvelser i starten på prosjektet. På denne måten kunne elevene bli bedre kjent med elever de ellers ikke snakket så mye med. Disse øvelse fokuserte i hovedsak på å bevisstgjøre kroppsspråk og uttrykk. Blant annet skulle de gå inn i rollespill, og hilse på hverandre på kinesisk. Dette ga utgangspunkt for at elevene ble bedre kjent med hverandre, og samtidig utviklet de trygghet i klasserommet.

Elevene opplevde at det var deres prosjekt, og at de fikk friheten til å styre det i retningen de måtte ønske. Det var viktig at jeg var bevisst på å trekke meg tilbake, slik at elevene fikk mulighet til å utvikle eierskap til prosjektet. Jeg valgte blant annet å spørre åpne spørsmål, hvor det ble lagt opp til at elevene selv måtte tenke, reflektere og diskutere. Jeg startet som regel opp undervisningen i fellesskap hvor vi repeterte status i prosjektet, og tidligere refleksjoner elevene hadde hatt. Når elevene skulle videreutvikle tidligere tanker og ideer, ble de gjerne satt i mindre grupper. Dette ble gjort for å sikre en trygg arena, som ga rom for deling av kreativt innspill. Min rolle som lærer ble å trekke meg tilbake så langt det var mulig, men også å gripe inn dersom jeg observerte at noen grupper eller elever trengte hjelp. I disse tilfellene opplevde jeg det som utfordrende å ikke påvirke elevenes kreative prosess. Utfordringen var preget av egne kreative tanker og ideer, som jeg gjerne ville dele med elevene uten å sette en stopper for deres egen kreativitet. Noen ganger var det likevel nødvendig at jeg delte egne kreative tanker og ideer, for at elevene skulle ha et utgangspunkt å være kreativ fra.

Noen ganger var det vanskelig å jobbe i grupper. Sånn som når vi skulle skrive tekst til sangen. Det var mye enklere når du var med og hjalp oss. For når du sa noe, så kom vi kanskje på noe som vi kunne legge til. (Elev 1)

4.3 Å samarbeide

Elevene måtte store deler av tiden samarbeide med andre. Elevene skulle utforske åpne spørsmål, og samtidig utforske egne tanker og ideer individuelt og i mindre grupper. Gruppene var som regel tilfeldige, og gruppedynamikken varierte deretter. Det kunne derfor oppstå kontraster i forhold til progresjon i gruppene. Videre opplevde jeg at enkelte oppgaver ikke fungerte like godt som gruppearbeid. Dette gjaldt spesielt låtskrivingsfasen, hvor elevene ikke hadde nok erfaring til å vite hvordan de skulle starte denne prosessen på egen hånd. Elevene fikk konkrete råd, som for eksempel bruk av enderim. Et annet eksempel var å skrive teksten som om det var til noen de kjente, da dette kunne føles mer naturlig for elevene. Målet med dette var at elevene skulle løsrive seg fra reglene og forestillingene, de selv hadde satt for låtskrivingsprosessen. Oppgaver som fungerte godt i grupper, var blant annet knyttet til startfasen. For eksempel når elevene skulle assosiere ut i fra en ide, og sammen forme nye ideer. En annen oppgave som også fungerte godt som gruppearbeid, var øvelser og oppgaver knyttet til utforming av handling til musikkvideoen.

Under fokusgruppeintervjuet fikk elevene ulike spørsmål rundt deres erfaring med, og opplevelse av valgfag i timeplanen. De startet med å fortelle at det i begynnelsen kunne være vanskelig å være kreativ i en klasse på 17 elever. Elev 2 synes også dette kunne være en utfordring og fortalte: "Dersom du får en kreativ ide, så kan det jo hende at noen synes den er rar eller teit" (Elev 2). Likevel tok det ikke lang tid før de opplevde at klassen var aksepterende, hvor elevene i klassen også forsto hverandre godt. Elevene beskrev klassen som flinke til å hjelpe hverandre med å forme ideer mot suksess. Elevene jobbet godt uavhengig av gruppesammensetning, og de oppmuntret hverandres ideer og forslag. Dette resulterte også til at elevene kunne føle seg inkludert og trygg i klassen. Elev 3 beskrev denne prosessen ved å si:

Det er liksom en god holdning i klassen. For eksempel hvis du ikke liker min ide, så kan vi forandre litt på den. Da blir det kanskje noe begge to liker, og noe begge to har lyst til å gjøre. Vi hjelper hverandre liksom. (Elev 3)

Min opplevelse var at gruppearbeid fungerte godt rundt oppgaver og aktiviteter som i større

grad var åpne og fri, hvor det gjerne ikke fantes noen fasitsvar. Oppgaver som var noe mer låst og konkret, førte til at elevene ble noe mer passive og demotiverte. Teksten i sangen skulle henge sammen med handlingen som foregikk i musikkvideoen, noe som gjorde akkurat denne oppgaven noe mer låst. Elevene opplevde at det var vanskeligere å jobbe i mindre grupper når de skulle skrive tekst til låten, fordi de manglet erfaring og derfor også trengte mye hjelp av meg som lærer. De opplevde det som mer positivt å lage tekst når hele klassen jobbet sammen som en gruppe, hvor jeg i større grad ledet og styrte aktiviteten. Underveis fant jeg også ut at jeg kunne opprette et google Docs-dokument, hvor vi kunne løse de mer utfordrende og vanskelige oppgavene i fellesskap samtidig som elevene satt i mindre grupper. I dette dokumentet kunne jeg observere alle gruppene, og samtidig legge inn kommentarer som elevene hadde tilgang til umiddelbart. Ved å bruke et felles google Docs-dokument sparte jeg mye tid på å fysisk gå fra rom til rom, og jeg kunne hjelpe flere elever på samme tid. Når elevene jobbet i fellesdokumentet, kunne også gruppene lese hva de andre gruppene hadde skrevet. Dette kunne hjelpe grupper som for eksempel trengte inspirasjon. Likevel kunne dette fort blitt en brems, for grupper som lett ble påvirket av andre gruppers ideer og resultater. Det var derfor også viktig for meg å kun jobbe i små intervaller, slik at gruppene med jevne mellomrom kunne legge fram tankene sine i fellesskap. På denne måten kunne vi også diskutere og reflektere rundt gruppens resultater, og jeg opplevde at dette bidro til åpenhet og ærlighet rundt gruppens progresjon.

4.4 Utfordringer

En av utfordringene som påvirket prosessen mest under prosjektet var fravær. Ved flere anledninger hadde vi undervisningstimer der bare halve klassen var til stede. Dette begrenset utviklingen og påvirket framgangen i prosjektet. Dette spesielt fordi elevene som individ, men også gruppe, skulle utvikle eierskap til prosjektet. Det var derfor avgjørende at flest mulig av elevene var tilstede i undervisningstimer. Innholdet i undervisningstimer med høyt fravær ble derfor også punktert, og kravene og forventningene til elevene ble også justert og regulert i tråd med dette. Motivasjonen til elevene ble lavere når fraværet var høyt, og det ble vanskeligere å oppmuntre til skapende prosesser i disse undervisningstimer. Elev 2 beskrev timer med manglende motivasjon ved å legge til: "Noen

ganger er det sånn at du detter litt ned, men så kommer du deg jo opp igjen til slutt” (Elev 2).

Timeplanen påvirket også prosessen under prosjektet. Dette fordi valgfagtimene foregikk i de siste to undervisningstimene på fredager. Både elevene, og jeg som lærer, merket utfordringen med å være kreativ i en situasjon hvor alle var klare for å gå hjem. Dette krevde at jeg som lærer måtte passe på å gi elevene nok pauser, og “løfte” den noe tyngende stemningen oppover. Enkelte undervisningstimer ble også delt mellom prosjektet og andre relevante aktiviteter, i et forsøk på å motivere elevene. Slike aktiviteter kunne blant annet være uhøytidelige improvisasjonsøvelser og karaoke i musikkrommet. Noen av disse øvelsene kan også brukes som virkemiddel i andre fag, og er noe jeg ønsker å drøfte nærmere i neste kapittel.

4.5 Suksess

Prosjektet i sin helhet kan oppsummeres som en berg-og-dalbane. Det har vært store variasjoner av motivasjon og engasjement, og ikke alltid har elevene sett det store bilde i skapelsesprosessene. Når resultatene begynte å bli synlige, og elevene endelig fikk et ferdig produkt, skjedde det en endring. Plutselig ga også undervisningstimene preget av lavere motivasjon mening, og elevene kunne nå forstå nødvendigheten med disse timene for å få et ønskelig resultat.

Elevene var enige om at prosjektet bidro til å utvide horisonten deres, og at det er mange måter å være kreativ på. Videre fortalte de at de har blitt mer åpne for egne og andre sine ideer, og at kreativitet ikke trenger å være så høytidelig. De har gjennom prosjektet lært og erfart, at alt ikke behøver å være perfekt for å kunne oppnå gode resultater. Elev 4 tilføyer: “Musikkvideoen vår var ikke perfekt, men den ble jo ganske bra. Spesielt med så liten tid som vi har hatt” (Elev 4). Elevene fortalte også at de hadde en forestilling om at produksjon for scene handlet om å øve på musikkinstrumenter, og prestere på et høyt musikalsk nivå.

Slik har de imidlertid ikke opplevd valgfaget. Elevene var enige om at valgfaget ga rom for lek, hvor de slapp å alltid prestere for å være god nok. De mente det var greit med en pause fra en ellers presterende skolehverdag.

Elevene fortalte at det å ha valgfag i timeplanen gjør at man gleder seg mer til å gå på skolen. Videre fortalte de at det kunne være tungt å ha norsk og matte hele dagen. Det hjalp derfor å ha valgfag, for da følte de ikke lenger ut som at de var på skolen. De fikk være med å finne på nye ting sammen med venner fra klassen, samtidig som at de fikk venner fra andre klasser på skolen. Dette opplevde elevene som en kontrast til mange andre fag i skolen. Videre fortalte de også at valgfaget har bidratt til at de stoler mer på seg selv og på hverandre. De har også utviklet en større tro på seg selv i forbindelse med hva de klarer, og hva de kan få til.

I andre fag er alt planlagt og satt på forhånd, og du kan ikke være med å bestemme så mye. I tillegg er timene i produksjon for scene veldig sosialt, og det er kjekt å bli kjent med elever fra andre klasser. (Elev 2)

Stemningen i klassen var preget av glede og entusiasme, når sluttresultatet endelig ble presentert. Som lærer opplevde jeg at elevene uttrykte stolthet over sitt ferdige produkt. Jeg fikk vitne til at elevene uttrykte mestringsfølelse, og fellesskapet i klassen var blitt en helt annen. Elevene hadde fått en sterkere følelse av tryggheten, og følte sterkere tilhørighet til resten av gruppen. De våget mer, og tok i større grad initiativ til hverandre. Elevene fikk også erfare at sluttproduktet ikke trengte å være "perfekt", for at det likevel skulle bli bra. Jeg føler meg derfor trygg på at prosjektet har vært en suksess. Det var også nødvendig at elevene fikk erfare denne prosessen på egen hånd, for å kunne forstå og formidle dens verdi.

4.6 Frihet, eierskap og trygghet

Til slutt oppsummerte deltakerne med at prosjektet i produksjon for scene, var en arena med mange positive aspekter. Under vårt arbeid med Spektro-metoden, ble tre ulike

faktorer beskrevet som avgjørende for elevenes kreative handlingsrom. Faktorene var følelsen av frihet, eierskap og trygghet.

Elevene fikk mulighet til å styre mye av prosjektet selv, og opplevde stor frihet til å kunne bidra til, og påvirke, de kreative prosessene. Videre opplevde også elevene at jeg hadde lagt til rette for frihet, og at jeg genuint brydde meg om dem. Dette begrunnet de med at jeg ga dem tillit til å også gjennomføre ideene de hadde hatt, samtidig som at jeg framsto som en engasjert støttespiller i gjennom hele prosjektet. Elev 1 fikk fram en følelse av frihet ved å si: "Det er kjekt å bestemme selv, og gjøre ting selv. At ikke læreren bare bestemmer absolutt alt. Vi fikk liksom lov til å si akkurat det vi ville, også fikk vi lov til å gjennomføre det også" (Elev 1).

Det var også lettere å forstå hva kreative prosesser innebar når de selv fikk skape produktet. Dette førte til en følelse av eierskap til det de jobbet med. Videre fikk elev 4 poengtert en følelse av eierskap ved å legge til:

Jeg føler liksom at vi er eierne av prosjektet, vi lager liksom noe eget og er en del av det. Istedenfor at læreren sier: "gjør det", så bare gjør vi det. Du lærer mer når du får gjøre ting selv og da blir du jo mer engasjert. (Elev 4)

I løpet av intervjuet ble også trygghet nevnt hyppig. Elevene mente at improvisasjonsøvelsene vi gjennomførte i starten på prosjektet, hadde bidratt til økt trygghet i klassen. Disse aktivitetene ble beskrevet som noe ubehagelig og flaut, men hjalp elevene til å tørre å bli kjent med elever som de ellers ikke hadde blitt kjent med. Elev 3 reflekterte rundt trygghet ved å si:

Vi har jo blitt bedre kjent, og da er det lettere å komme med en kommentar. Gruppen vår ser ikke ned på noen, men i begynnelsen var det vanskelig å si ting. Og spesielt i de improvisasjonsøvelsene som vi hadde på gangen her. Det er jo flaut, men

du blir jo kjent på den måten med personer som du kanskje ikke hadde blitt kjent med ellers. (Elev 3)

Frihet, eierskap og trygghet var umulig å ignorere som avgjørende faktorer både i prosessen, men spesielt etter å ha analysert fokusgruppeintervjuet. Hele samtalen i intervjuet bar preg av disse faktorene, og det gir oss informasjon om at kreativitet er mer enn for eksempel å synge, danse og male. Dette tema er ønskelig å drøfte videre i neste kapittel.

5 Drøfting

Jeg vil nå drøfte og reflektere rundt resultatene fra mitt prosjekt. Jeg vil også diskutere muligheter for bruk av Spektro-metoden, også på andre arenaer.

Resultatene fra prosjektet viser at Spektro-metoden inviterer individ til kreative oppdagelser og utvikling. Metoden retter også fokuset mot det skapende individ, og individets verdi både individuelt og i felleskapet. Denne arbeidsmetoden burde derfor ikke begrenses til valgfag på ungdomsskolen. Dersom lærere hadde jobbet tverrfaglig, kunne man benyttet seg av denne metodikken i flere fag samtidig. Dette kunne gitt elevene muligheter til teoretisk læring, på en annerledes og mer praktisk måte. Ved å erkjenne at alle mennesker er forskjellige, kan man bruke Spektro-metoden til å inkludere flere elever i undervisningen. Dette kan bidra til at også elever med ulike utfordringer, kan føle seg verdsatt og nyttig. Ved å integrere nye undervisningsmetoder, kan man utvikle skolehverdagen til å bli mer enn en prestasjonsarena.

Denne kunnskapen hadde vært nyttig allerede i barnehagen, hvor barn blant annet skal lære seg språk og danne gode relasjoner. Da kunne barn og unge fått noen verktøy til å håndtere skolehverdagen og livet, på et senere tidspunkt. Personlig har kreative læringsstrategier vært til stor hjelp for meg, gjennom hele min skolegang. Det er heller ikke uten grunn at jeg husker alle gangetabellsangene fra tredje klasse. Tanken slo meg derfor om hvordan mitt prosjekt hadde vært, dersom elevene hadde vært vandt til å jobbe i kreative prosesser allerede fra de var små. Min forestilling er at det hadde vært enklere, ikke bare for meg, men også for elevene. Da ville gjerne tryggheten rundt deres egen kreativitet også vært tydeligere (Burnard, 2013, s. 1-3). Resultatene viser også at kreativitet og kreative handlingsrom er viktig, da det berører oss på et emosjonelt og intuitivt plan. Denne kunnskapen er verdifull i arbeid med for eksempel yngre barn, som enda ikke har utviklet språk, eller enda ikke klarer å regulere følelser slik gjerne det er forventet av eldre barn. Ved å skape kreative handlingsrom for barna, gir man de verktøy til å lettere få utløp for følelser (Burnard, 2013,

s. 1-3). Noe som kan resultere til lavere stressnivå og økt trivsel.

Til slutt vil jeg belyse at kreativitet burde være knyttet til noe som er gøy. Kreativitet blir ofte målt med karakterer i skolen. Men dersom barna allerede fra barnehagen kan lære at kreativitet handler om mer enn prestasjon, gir man dem flere alternativer. Ved å ta i bruk improvisasjon og lek, kan man skape en uhøytidelig og trygg atmosfære med kreative handlingsrom. Da får barna mulighet, og ikke minst tid, til å bli trygg på seg selv og sin kreativitet, før prestasjon i det hele tatt er tema.

6 Konklusjon og oppsummering

Min forskning viser at det er flere faktorer som spiller inn når man skal fremme kreativitet hos elever. Jeg vil nå oppsummere faktorene jeg har konkludert som avgjørende, for å kunne besvare min problemstilling: Hvordan kan man ved hjelp av Spektro-metoden fremme kreativitet hos ungdomsskoleelever i valgfaget produksjon for scene?

Etter å ha fullført prosjektet, intervjuet og aktivt observert prosessen, kom jeg fram til tre viktige og avgjørende faktorer: frihet, eierskap og trygghet. Jeg opplevde at disse faktorene alltid var til stede, når elevene opplevde at de fikk utfolde seg kreativt. Spektro-metoden ga også rom for disse faktorene, ved å tilpasse oppgavene og aktivitetene i retning disse. Samtidig oppmuntret denne metoden til kreativ utfoldelse fra start til sluttprodukt. Min erfaring fra prosjektet er at frihet, eierskap og trygghet er nødvendige faktorer for kreativ utvikling hos elever, uavhengig av situasjon. Denne opplysningen fremhever faktum om at alle mennesker kan delta, og føle mestring, i kreative prosesser (Kaufmann, 2006, s. 1-3). Dette bekrefter også nødvendigheten med å forstå betydningen av mennesket som enkeltindivid, når man ønsker å fremme dets kreativitet.

Underveis i prosessen observerte jeg enkelte endringer hos elevene. Disse endringene ble bekreftet av alle fire elevene som deltok i fokusgruppeintervjuet. Det oppsto et fokusskifte rundt elevenes motivasjon for prosjektet. I starten var det gjerne viktig for elevene å være flink, og mestre mest mulig for en best mulig karakter. Etter hvert ble fokuset flyttet fra prestasjon, og rettet mot betydningen av å være skapende, likeverdige enkeltindivid. Jeg opplevde at dette medførte til økt indre motivasjon hos elevene, der de utviklet et genuint ønske om å være en del av klassen og prosjektet.

Jeg har kun undervist i produksjon for scene i underkant av et år, og jeg er takknemlig for alt dette prosjektet har lært meg. Resultatene har gitt meg nye perspektiver rundt undervisning

fra elevperspektivet, og samtidig utvidet min kompetanse som lærer betraktelig. Jeg føler meg motivert til å benytte meg av denne lærdommen, når jeg til høsten går inn i et nytt skoleår som ferdig utdannet faglærer i musikk.

Litteraturliste

- Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2020). *Kvalitative metoder – En grundbog*. Hans Reitzels Forlag.
- Burnard, P. (2012). *Musical Creativities in Practice*. Oxford University Press.
- Burnard, P., & Murphy, R. (2013). *Teaching Music Creatively – Learning to teach in the primary school series*. Routledge.
- Eidsaa, R, M., & Notland, P, H, A. (2006). *Spektro/Musikal – Om tverrfaglige prosjekt i skolen med utgangspunkt i musikk, kreativitet og estetikk*. Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS.
- [Finn.no](https://www.finn.no). (2022, 3. mai). Ledige stillinger – kreativ. Hentet fra <https://www.finn.no/job/fulltime/search.html?abTestKey=control&q=kreativ&sort=RELEVANCE>
- Kaufmann, G. (2006). *Hva er kreativitet*. Universitetsforlaget AS.
- Karlsen, H, K., & Bjørnstad, B, G. (2019). *Skaperglede, engasjement og utforskertrang – Nye perspektiver på estetiske og tverrfaglige undervisningsmetoder som redskap i pedagogisk virksomhet*. Universitetsforlaget AS.
- Nilssen, V. (2012). *Analyse i kvalitative studier: den skrivende forskeren*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Kunnskapsdepartementet. (2020). Læreplanen i valgfaget Produksjon for scene: (SOS01-02). Hentet 03.04.2022 fra: <https://www.udir.no/lk20/sos01-02/om-faget/fagets-relevans-og-verdier>

Vedlegg 1: Intervjuguide

SPEKTRO-metoden	<ul style="list-style-type: none">• Hvordan opplevde du å jobbe med SPEKTRO-metoden?• På hvilken måte var du kreativ i arbeidet med SPEKTRO-metoden?• Opplevde du at SPEKTRO-metoden ga rom for kreativitet? Hvis ja – Beskriv hvordan.
Kreativitet	<ul style="list-style-type: none">• På hvilke måter har prosjektet bidratt til at du som elev har fått være kreativ?• Hvordan oppleves det å være kreativ i en klasse med 17 andre elever?• Hva tenker du når jeg sier kreativitet?• Hva er ditt forhold til kreativitet?• Hvordan har din kreative utvikling vært under prosjektet?
Valgfag i skolehverdagen	<ul style="list-style-type: none">• Hvordan har valgfaget/prosjektet påvirket din skolehverdag? (positivt/negativt)• Hvordan vil du beskrive din egen utvikling i faget før/etter prosjektet?• Hva betyr det for deg som elev å ha valgfag i timeplanen?

Vedlegg 2: Informasjonsskriv

Vil du delta i forskningsprosjektet ***“Hvordan skape en fargerik skolehverdag?”***

Mitt navn er Aleksandra Sanden, og jeg er lærer for barnet ditt ved Øyatun ungdomsskole. Ved siden av jobben er jeg bachelorstudent, hvor jeg har et ønske om å forske på elevenes opplevelse av å være kreativ. I faget ”produksjon for scene” skal vi jobbe med et prosjekt ut i fra en metodikk som gir stort rom for elevenes deltakelse, skapelse og kreativitet. Fordi jeg er nysgjerrig på elevperspektivet, er det et stort ønske om å bruke den kreative prosessen i prosjektet som utgangspunkt i forskning til bacheloroppgaven min. Prosjektet som vi starter med i ”produksjon for scene” vil foregå som vanlig undervisning, og er derfor noe elevene er med og deltar i, uavhengig av mitt ønske om forskning rundt tema. Dette er et spørsmål til deg (ditt barn) om å delta i dette forskningsprosjektet, og i dette skrevet vil jeg informere om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg (ditt barn).

Formål

Formålet ved denne forskningen er å finne nye måter å integrere kreativitet i elevenes skolehverdag. Det er derfor ønskelig å forske på den kreative prosessen fra et elevperspektiv, slik at man kan utvikle en bredere forståelse rundt deres opplevelse av å være skapende sammen med andre elever i faget ”produksjon for scene”. Vi kommer til å jobbe med prosjektet rundt 2-3 måneder, hvor den kreative prosessen i prosjektet vil være hovedfokus i forskningen. Det er ønskelig at denne forskningen skal brukes til en bacheloroppgave, hvor problemstillingen tar for seg hvordan SPEKTRO-metoden kan fremme kreativitet hos ungdomsskoleelever i valgfaget ”produksjon for scene”.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Høgskulen på Vestlandet er ansvarlig for prosjektet.

Hvorfor får du dette informasjonskrivet?

Jeg skal undersøke problemstillingen min i faget ”produksjon for scene” ved å bruke fokusgruppeintervju og deltakende - observasjon. Som deltakende observatør vil jeg etter hver undervisningstime skrive et observasjonsnotat fra undervisningstimen. I disse notatene vil jeg notere og dokumentere elevene sin arbeidsprosess, situasjoner som har oppstått i undervisningen og de didaktiske grepene jeg tar i bruk. Observasjonen vil dermed bli en slags loggføring av prosjektet, som jeg senere vil analysere. Siden det er elevperspektivet som er viktig i min oppgave, vil jeg ha fokus på elevene sine handlinger og prosesser. Dette er ikke en meldepliktig metode, men jeg ønsker likevel å informere og be om samtykke, for å bidra til at du som elev/forelder føler deg trygg og ivaretatt i min forskningsprosess. Hvis du (ditt barn) velger å delta i prosjektet, innebærer det at du gir meg tillatelse til å observere prosessen elevene er deltakende i og notere det jeg har observert etter undervisningstimene. Jeg kommer imidlertid til å anonymisere alle observasjonsnotat og logger fra dette prosjektet. Det vil dermed ikke være mulig å gjenkjenne deltakerne i den endelige oppgaven, eller i datamaterialet mitt. Datamaterialet vil bli anonymisert ut fra en koblingsnøkkel som vil oppbevares fysisk atskilt fra notatene mine.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg. Det vil heller ikke få negative konsekvenser for ditt forhold til faget eller lærer i faget. Dersom du (ditt barn) ikke ønsker å delta i forskingsprosjektet, vil jeg la være å notere ned observasjoner knyttet til dine handlinger, prosess eller situasjoner du deltar i. Da følger du undervisningen som vanlig.

Ditt personvern – hvordan jeg oppbevarer og bruker dine opplysninger

Jeg vil bare bruke opplysningene om deg til formålene jeg har fortalt om i dette skrivet. Jeg behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Det vil ikke være mulig å identifisere elevene i det publiserte materialet og personopplysninger

anonymiseres innen dato for prosjektslutt. Navn og kontaktopplysninger vil jeg erstatte med en kode som lagres på egen navneliste adskilt fra øvrige data.

Hva skjer med opplysningene dine når jeg avslutter forskningsprosjektet?

Prosjektet er planlagt avsluttet og ferdig i juni 2022.

Hva gir meg rett til å behandle personopplysninger om deg?

Jeg behandler opplysninger om deg (ditt barn) basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Høgskulen på Vestlandet har Personverntjenester vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket. Hvis du har spørsmål knyttet til Personverntjenester sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med: Personverntjenester på epost (personverntjenester@sikt.no) eller på telefon: 53 21 15 00.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke opplysninger vi behandler om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene
- å få rettet opplysninger om deg som er feil eller misvisende
- å få slettet personopplysninger om deg
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å vite mer om eller benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- Høgskulen på Vestlandet ved David Thorarinn Johnson. Kan kontaktes på mail: David.Thorarinn.Johnson@hvl.no
- Personvernombud ved HVL: Trine Anikken Larsen. Kan kontaktes på tel: 55587682 eller mail: Trine.Anikken.Larsen@hvl.no

Dersom du og dine foresatte samtykker til at du kan delta som informant, ber jeg dere om å fylle ut samtykkeerklæringen under.

Med vennlig hilsen

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet” Hvordan skape en fargerik hverdag?”, og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til å:

- Delta som informant i deltakende observasjon og at Aleksandra Sanden kan skrive anonymiserte observasjonsnotat etter undervisningstimene i dette prosjektet, til bruk i sin bacheloroppgave

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Jeg samtykker til at mitt barn kan

- Delta som informant i deltakende observasjon og at Aleksandra Sanden kan skrive anonymiserte observasjonsnotat etter undervisningstimene i dette prosjektet, til bruk i sin bacheloroppgave

Jeg samtykker til at disse opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av foresatt, dato)

Vedlegg 3: Samtykkeskjema

Vil du delta i forskningsprosjektet ***“Hvordan skape en fargerik skolehverdag?”***

Mitt navn er Aleksandra Sanden, og jeg er lærer for barnet ditt ved Øyatun ungdomsskole. Ved siden av jobben er jeg bachelorstudent, hvor jeg har et ønske om å forske på elevenes opplevelse av å være kreativ. I faget ”produksjon for scene” skal vi jobbe med et prosjekt ut i fra en metodikk som gir stort rom for elevenes deltakelse, skapelse og kreativitet. Fordi jeg er nysgjerrig på elevperspektivet, er det et stort ønske om å bruke den kreative prosessen i prosjektet som utgangspunkt i forskning til bacheloroppgaven min. Prosjektet som vi starter med i ”produksjon for scene” vil foregå som vanlig undervisning, og er derfor noe elevene er med og deltar i, uavhengig av mitt ønske om forskning rundt tema. Dette er et spørsmål til deg (ditt barn) om å delta i dette forskningsprosjektet, og i dette skrivet vil jeg informere om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg (ditt barn).

Formål

Formålet ved denne forskningen er å finne nye måter å integrere kreativitet i elevenes skolehverdag. Det er derfor ønskelig å forske på den kreative prosessen fra et elevperspektiv, slik at man kan utvikle en bredere forståelse rundt deres opplevelse av å være skapende sammen med andre elever i faget ”produksjon for scene”. Vi kommer til å jobbe med prosjektet rundt 2-3 måneder, hvor den kreative prosessen i prosjektet vil være hovedfokus i forskningen. Det er ønskelig at denne forskningen skal brukes til en bacheloroppgave, hvor problemstillingen tar for seg hvordan SPEKTRO-metoden kan fremme kreativitet hos ungdomsskoleelever i valgfaget ”produksjon for scene”.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Høgskulen på Vestlandet er ansvarlig for prosjektet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Jeg skal undersøke problemstillingen min i faget” produksjon for scene” ved å bruke fokusgruppeintervju. Jeg ønsker derfor å involvere elevene, fordi de er deltakere i prosessen jeg ønsker å forske på, og fordi forskningen baserer seg på elevperspektivet.

Hva innebærer det for deg å delta?

For å forstå den kreative prosessen fra et elevperspektiv, ønsker jeg å gjennomføre fokusgruppeintervju. Hvis du velger å delta i prosjektet, innebærer det at du er med i en samtale med meg som lærer og svarer på spørsmål sammen med 3 andre elever. Intervjuet innebærer spørsmål om din opplevelse av å jobbe med SPEKTRO-metoden, og om den kreative prosessen i prosjektet. Jeg er hele tiden opptatt av dine opplevelser og tanker rundt det du har deltatt i. Dine svar i intervjuet blir tatt opp ved hjelp av lydopptak, og vil bli behandlet konfidensielt. Transkripsjoner av intervjuene vil bli anonymisert og behandlet etter retningslinjene om personvern. Dersom ønskelig kan foreldre få se intervjuguiden på forhånd ved å ta kontakt med meg.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket

tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg. Det vil heller ikke få negative konsekvenser for ditt forhold til faget eller lærer i faget.

Ditt personvern – hvordan jeg oppbevarer og bruker dine opplysninger

Jeg vil bare bruke opplysningene om deg til formålene jeg har fortalt om i dette skrivet. Jeg behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Det vil ikke være mulig å identifisere elevene i det publiserte materialet og personopplysninger anonymiseres innen dato for prosjektslutt. Navn og kontaktopplysninger vil jeg erstatte med en kode som lagres på egen navneliste adskilt fra øvrige data.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Prosjektet er planlagt avsluttet og ferdig i juni 2022, og alle notat og lydopptak som har vært

lagret, vil etter dette bli slettet. Dette samtykkeskjemaet vil da bli makulert.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Jeg behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Høgskulen på Vestlandet har Personverntjenester vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket. Hvis du har spørsmål knyttet til Personverntjenester sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med: Personverntjenester på epost (personverntjenester@sikt.no) eller på telefon: 53 21 15 00.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke opplysninger vi behandler om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene
- å få rettet opplysninger om deg som er feil eller misvisende
- å få slettet personopplysninger om deg
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å vite mer om eller benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- Høgskulen på Vestlandet ved David Thorarinn Johnson. Kan kontaktes på mail: David.Thorarinn.Johnson@hvl.no
- Personvernombud ved HVL: Trine Anikken Larsen. Kan kontaktes på tel: 55587682 eller mail: Trine.Anikken.Larsen@hvl.no

Dersom du og dine foresatte samtykker til at du kan delta som informant i et gruppeintervju med meg, ber jeg dere om å fylle ut samtykkeerklæringen under.

Med vennlig hilsen

Aleksandra Sanden (student)

David Thorarinn Johnson (veileder)

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet” Hvordan skape en fargerik hverdag?”, og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til å:

Delta i fokusgruppeintervju og at Aleksandra Sanden kan gjøre opptak av intervjuet. Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Jeg samtykker til at mitt barn kan

Delta i fokusgruppeintervju og at Aleksandra Sanden kan gjøre opptak av intervjuet. Jeg samtykker til at disse opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av foresatt, dato)
