



LUNDS UNIVERSITET
Musikhögskolan i Malmö

EXAMENSARBETE 15hp

Vårterminen 2019

Läroarbilden i musik

Jonatan Sagemo

“Jag kan ta mig vart jag vill, jag kan göra vad jag vill och det finns inget som stoppar mig”

- en studie om elevers uppfattningar av kreativa läroarbilden på estetiska programmet i musik.

Handledare: Anna Houmann

Sammanfattning:

Titel: ”Jag kan ta mig vart jag vill, jag kan göra vad jag vill och det finns inget som stoppar mig” – en studie om elevers uppfattningar av kreativa lärmiljöer på estetiska programmet i musik.

Författare: Jonatan Sagemo

Denna studie syftar till att undersöka vad en kreativ lärmiljö innebär för elever på det estetiska programmet i musik. Vidare avser studien att ta reda på vilka faktorer som påverkar den kreativa lärmiljön för att förstå hur en sådan miljö kan skapas i skolan. Bakgrunden till studien är författarens eget intresse för hur den fysiska miljön kan uppmuntra eller hämma kreativitet och en ökad efterfrågan på kreativa förmågor i samhället idag, som står inför stora utmaningar. Studien har gjorts genom kvalitativa intervjuer och fotoelicitering med sex gymnasieelever från det estetiska programmet med inriktning musik. Resultatet visar att de intervjuade eleverna har goda insikter om vad en kreativ lärmiljö innebär för de och vad som påverkar deras kreativitet och lärande i skolan. Vidare visar resultatet att eleverna har tydliga visioner om hur en mer kreativt stimulerande skolmiljö skulle kunna skapas. Elevernas upplevelser stämmer väl överens med tidigare forskning som gjorts på ämnet och bekräftar att en kreativ lärmiljö gynnas av flexibilitet, nytänkande, risktagande, självständighet, samarbete, öppenhet, demokrati och gedigen kunskap. Utöver detta visar resultatet att den fysiska miljön har stor påverkan på kreativitet och lärande enligt eleverna samt att den är nära sammanflätad med den pedagogiska miljön.

Nyckelord: Kreativitet, kreativ lärmiljö, fysisk miljö, elevröster, estetiska programmet, musik

Abstract:

Title: "I can do whatever I want, go wherever I'd like and there's nothing stopping me" – a study regarding the upper secondary music students' views on creative learning environments

Author: Jonatan Sagemo

This study aims to investigate what a creative learning environment means for music students in upper secondary school. Furthermore, the study aims to find out what factors affect the creative learning environment in order to understand how to design a creative learning environment in music education. The background to the study is the author's own interest in how the physical environment can support or restrain creativity and the increased demand for creative abilities in society today, which is facing complex problem solving and creative thinking. The study has been conducted with qualitative interviews and photo elicitation with six high school students from the aesthetic program with a specialization in music. The result shows that the interviewed students have clear insights about what a creative learning environment means to them, what influences their creativity and learning in school, and solid visions of how a creative environment should be designed. The students' experiences are similar to previous research on the subject and confirm that a creative learning environment benefits from flexibility, innovation, risk-taking, independence, cooperation, openness, democracy and solid knowledge. In addition, the results show that the physical environment has a great impact on creativity and learning according to the students and that it is closely intertwined with the educational environment.

Keywords: Creativity, creative, learning environment, physical environment, student voice, music education

Förord

Jag vill rikta ett stort tack till studiens informanter för ert engagemang och intressanta samtal i samband med intervjuerna. Jag vill också tacka Anna Houmann för utmärkt handledning, evigt tålamod och mycket inspiration. Sist vill jag tacka vänner och familj för stöttning, pepp och feedback under hela skrivprocessen.

Innehållsförteckning

1. Inledning	7
2. Syfte och frågeställning	10
3. Litteraturgenomgång.....	11
3.1 Definition av begrepp	11
3.1.1 Kreativitet.....	11
3.1.2 Den kreativa processen	14
3.1.3 En kreativ lärmiljö	15
3.2 Den pedagogiska lärmiljön	16
3.2.1 Pedagogiska principer för innovativa lärmiljöer	18
3.2.2 Krav-kontroll- stödmodellen	22
3.3 Den fysiska lärmiljön.....	23
3.3.1 Formen på en byggnad	23
3.3.2 Planlösning och rumsorganisation.....	24
3.3.3 Ljus, ljud, material och färger	27
3.3.4 Gröna växter och natur	29
4. Metod och genomförande.....	30
4.1 Val av metod och metodologiska överväganden	30
4.2 Studiens fokus	30
4.3 Metoder för datainsamling	31
4.3.1 Kvalitativ intervju	31
4.3.2 Fotoelicitering	32
4.4 Studiens genomförande.....	32
4.4.1 Urval.....	32
4.4.2 Deltagare.....	33
4.4.3 Datainsamling.....	33
4.5 Analys.....	35
4.6 Studiens tillförlitlighet	35
4.7 Etiska överväganden.....	36
5. Resultat.....	38
5.1 Deltagarnas definitioner och beskrivningar av en kreativ lärmiljö.....	38
5.1.1 Trygg och avslappnad	40

5.1.2 Stimulerande och inspirerande.....	41
5.1.3 Arbete ensam och tillsammans med andra.....	43
<i>5.2 Faktorer som påverkar den pedagogiska miljön.....</i>	<i>45</i>
5.2.1 Socialt stöd.....	45
5.2.2 Förväntningar och risktaganden.....	45
5.2.3 Kontroll.....	47
5.2.4 Tid på dygnet.....	48
<i>5.3 Faktorer som påverkar den fysiska miljön.....</i>	<i>49</i>
5.3.1 Ljud och ljus.....	49
5.3.2 Inredning.....	50
<i>5.4 Elevernas drömskola.....</i>	<i>52</i>
5.4.1 Kreativa rum i skolan.....	52
5.4.2 Ett kreativt klimat.....	55
5.4.3 Elevernas lärstilar.....	55
6. Resultatdiskussion.....	59
<i>6.1 Den kreativa lärmiljöns spänningsfält.....</i>	<i>59</i>
<i>6.2 Den kreativa lärmiljöns påverkansfaktorer.....</i>	<i>60</i>
6.2.1 Gruppens kreativa möjligheter och begränsningar.....	60
6.2.2 Flexibilitet och kreativitet.....	62
6.2.3 Frihet, autonomi och kontroll.....	63
6.2.4 Intresse.....	64
6.2.5 Att använda rum på rätt sätt.....	65
6.2.6 Lägereldsrum och grottrum på estetiska programmet.....	67
6.2.7 Inredning, material och färger.....	68
6.2.8 Ljus.....	69
<i>6.3 Att skapa en kreativ lärmiljö.....</i>	<i>70</i>
7. Förslag till vidare forskning.....	73
Referenser.....	74
Bilagor.....	76
<i>Bilaga 1.....</i>	<i>77</i>
<i>Bilaga 2.....</i>	<i>79</i>
<i>Bilaga 3.....</i>	<i>81</i>
Hjälp-lappen.....	81

1. Inledning

Kreativitet och kreativa färdigheter har aldrig efterfrågats mer än nu och beskrivs som några 2000-talets nyckelegenskaper (Richardson & Mishra, 2018). Jag tror att vårt samhälle står inför stora utmaningar, omställningar och förändringar som kräver innovation, problemlösning och nya sätt att tänka. När det gäller att frambringa individer som kan utveckla samhället mot en ljusare framtid har skolan en viktig roll. Enligt Skolverkets läroplan för gymnasieskolan (2011) ska skolan ”stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt deras vilja att pröva och omsätta idéer i handling och lösa problem” (2011, s. 3). Inte minst på estetiska program är kreativitet och eget skapande centrala delar av utbildningen (Skolverket, 2011). Som blivande lärare i musik på gymnasiet är det därför av stor vikt att ta reda på hur man skapar en miljö där kreativitet, trygghet och eget skapande kan blomstra.

Mitt intresse för hur olika miljöer kan stimulera eller hämma kreativitet och lärande har undan för undan vuxit sig starkare under mina år som student på Musikhögskolan i Malmö. Att miljön skulle spela stor roll för inspiration till nya projekt och idéer har jag fått erfara både under min utbildning på Musikhögskolan men också när jag, genom utbytesstudier och uppehållsår, gjort resor till andra länder fått uppleva vad ett fullständigt miljöombyte kan innebära för mig. I mitt fall är det oftast när jag tagit mig utanför den vardagliga skolmiljön som verkligt bra idéer fått slå rot och blomma ut.

I min framtida roll som ämneslärare i musik på gymnasiet vill jag förbereda eleverna för kreativa yrken, inte bara nödvändigtvis inom musikämnena utan även på ett generellt plan. Därför vill jag bli klokare på vad elever på det estetiska programmet i musik anser är en miljö som stimulerar lärande och utvecklar kreativa förmågor. Stämmer elevernas uppfattning om vad en kreativ lärmiljö är överens med deras verklighet i skolan och hur förhåller sig deras uppfattning till forskning inom ämnet?

Att lyfta fram elevers röster, värderingar, och övertygelser menar John och Lori Briel (2017) är fördelaktigt för elevers lärande och motivation. Enligt deras studie stärker elevinflytande elevers självkänsla, motivation och leder till att de anstränger sig mer, engagerar sig i sitt lärande och känner meningsfullhet.

Enligt en omfattande enkätundersökning genomförd av Adobe (2016) tycker ungdomar födda på 2000-talet (Generation Z) att de lär sig bäst genom “Doing/Creating”, “Watching” och “Researching online” när det handlar om skolarbete.

En studie gjord av Frost och Holden (2008) visar att elever trivs bäst i skolmiljöer som är rymliga, moderna, ljusa, i bra skick samt har de resurser som behövs. Av resultatet framgår att nära relationer samt privata och offentliga platser utanför skolan erbjuder goda förutsättningar för lärande. I skolmiljön visar studien att eleverna generellt sett känner sig mer inspirerande och framgångsrika när de arbetar med konstnärliga ämnen än till exempel naturvetenskap som ofta ses som mer utmanande. Vissa studenter ser också ett samband mellan bra förutsättningar för lärande och gott uppförande. En av eleverna som lyfts fram i studien uttrycker sig såhär när hen berättar om en miljö där hen trivs i skolan:

I like learning in this room because it is colorful, fresh and bright as well as funky. The atmosphere is calm and at the same time alive, the room is covered in all of our work and that makes you feel good, like you have achieved something. The room is fairly spacious, well lit and always clean and tidy. The room is covered in posters, which makes it inspiring. To sum it up I think this room is a very good working space (Student, Frost & Holden, 2008, s. 90).

Enligt eleven ger en färgglad, ljus och städad miljö med en levande men samtidigt lugn atmosfär goda förutsättningar för lärande. Att visa upp elevers arbeten på väggarna bidrar till en positiv känsla av att ha åstadkommit något.

Att elever har både kapacitet och rätt att utforma sin egen framtid visar Burke och Grosvenors (citerad i Houmann, 2015) forskningsrapport på temat *The School I'd Like* (Houmann, 2015). Rapporten visar att elevrösten är en ovärderlig resurs när det handlar om att skapa miljöer som kan förstärka både välmående och lärande. Nedan presenteras en av elevernas röster som visar på skillnader mellan den planerade kursplanen och den levda kursplanen (Houmann, 2015).

Is life divided into sections? No I say. Then why have subject at school? Teach living at school, and living means understanding, and understanding is all.

The school we'd like is:

- A beautiful school
- A comfortable school
- A safe school
- A listening school
- A flexible school

- A school without walls
- A school for everybody (Burke & Grosvenor i Houmann, 2015, s. 63)

Davies et al (2011), som gjort en systematisk litteraturöversikt på ämnet kreativa lärmiljöer i skolan, menar att det är brist på empirisk forskning rörande kreativitet i lärmiljöer i relation till det utrymme som ämnet fått i regeringar, skolor och akademier världen över det senaste årtiondet. De uppmuntrar vidare forskning till att lyfta fram elevers röster om kreativa lärmiljöer. ”It is important to undertake participatory studies that capture the voices of learners and gives them ownership of the research process in line with the key characteristics of a creative environment” (s. 89). Det är alltså viktigt att genomföra deltagande studier med elevers röster i fokus för att ge eleverna äganderätt till forskningsprocessen och de viktigaste egenskaperna hos en kreativ miljö. Av den anledningen så avser föreliggande studie att studera elevers tankar om vad som skapar en kreativ lärmiljö på estetiska programmet i musik. En miljö som jag själv kommer att vara delaktig inom i min framtida roll som musiklärare på gymnasiet.

2. Syfte och frågeställningar

Syftet med studien är att undersöka vad en kreativ lärmiljö innebär för elever som studerar på det estetiska programmet i musik. Vidare avser studien att ta reda på vilka faktorer som påverkar den kreativa lärmiljön enligt eleverna, för att förstå hur en kreativ lärmiljö kan skapas för dem i skolan. Trots att studien riktar sig till elever på det estetiska programmet i musik kan elevernas skolmiljö inte begränsas till endast de musikaliska ämnena. Det är alltså inte bara kreativitet inom de musikaliska ämnena som står i fokus för studien utan hela elevernas skolmiljö, vilket inkluderar samtliga undervisningsämnen på estetiska programmet i musik och andra aktiviteter i skolan. Syftet delas upp i följande frågeställningar:

- Vad innebär en kreativ lärmiljö för elever som går på det estetiska programmet i musik?
- Vilka faktorer påverkar den kreativa lärmiljön enligt eleverna?
- Hur kan en miljö som uppmuntrar till kreativitet och lärande skapas på det estetiska programmet i musik?

3. Litteraturgenomgång

I detta kapitel presenteras och redogörs för tidigare litteratur och forskning kring kreativitet och lärmiljöer, samt begrepp som är relevanta för den här studien. Först presenteras några definitioner av kreativitet, den kreativa processen och en kreativ lärmiljö. Därefter redogörs för hur den pedagogiska miljön och den fysiska miljön samspelar med kreativitet och lärande.

3.1 Definition av begrepp

Innan vi kan diskutera vad som är en kreativ lärmiljö och hur en sådan kan skapas är det viktigt att klargöra vad kreativitet innebär samt hur det används och använts i olika sammanhang. I följande avsnitt har jag för avsikt att ge en klarare bild av vad tidigare forskning sagt om kreativitet och den kreativa processen i samband lärandemiljöer.

3.1.1 Kreativitet

Det har gjorts många försök att definiera kreativitet genom historien och idag är det ett vanligt förekommande ord som beskrivs som lösningen till många olika problem (Martin, P, 2010). Tolkningar av vad kreativitet är sträcker sig från att vara en egenskap skänkt av gud för att skapa mening och liv till att vara ett socialt konstruerat fenomen som kan ses både hos geniet och i vardagliga ting (Martin, P., 2010, s. 18). Det finns ingen universell och helt korrekt betydelse av ordet kreativitet, menar Martin, P. (2010). Däremot är det viktigt för lärare att förstå de olika betydelserna av ordet, hur kreativitet kan uppmuntras och integreras i lärprocessen samt vilka moraliska och etiska påföljder det kan få.

Enligt Richardson och Mishas (2018) kvantitativa studie, om lärmiljöer som uppmuntrar kreativitet hos elever, handlar många definitioner av kreativitet om originalitet i kombination med användbarhet i en viss kontext. Kreativitet bidrar till någonting nytt eller unikt som är effektivt eller värdefullt och meningsfullt i en viss kontext (Richardson och Mishra, 2018). Martin, V. (2010) menar att kreativitet handlar om förmågan att föreställa sig något och att skapa eller göra något som är originellt.

På ett liknande sätt sammanfattar Nationalencyklopedin (2019) begreppet kreativitet som “förmåga till nyskapande, till frigörelse från etablerade perspektiv” och förklarar att det nya på något sätt bör vara användbart eller värdefullt.

Houmann (2015) diskuterar några definitioner av vad kreativitet är i samband med lärande- och undervisningsmiljöer och lyfter liksom Martin, V. (2010) fram fantasin och förmågan att föreställa sig något som ännu inte finns som en viktig beståndsdel i begreppet kreativitet. NACCCEs (citerad i Houmann, 2015) ser kreativitet som en fantasifull aktivitet, upplagd för att skapa originella och meningsfulla resultat. Bentley (citerad i Houmann, 2015, s. 66) använder definitionen “the application of knowledge and skills, in new ways, to achieve valued outcomes” det vill säga att använda kunskap och förmågor på nya sätt för att åstadkomma meningsfulla resultat.

Martin, P. (2010) menar att det är lättare att beskriva kreativitetens kännetecken än att definiera begreppet. Kreativitet yttrar sig i nya idéer, koncept, processer och artefakter eller ny förståelse som är viktiga såväl för individer som för grupper och samhället i stort. Martin lyfter fram Eisners tankar om att kreativitet visar sig huvudsakligen på fyra olika sätt, nämligen genom:

- “Boundary pushing” - att tänja på gränser
- “Inventing” - att använda det redan kända för att skapa något nytt
- “Boundary breaking” - att gå utanför ramarna
- “Aesthetic Organizing” - att ordna någonting så att det blir estetiskt tilltalande

(Martin, P., 2010, s. 19)

Kreativitet är enligt Martin, V. (2010) inbyggt hos alla människor - vi behöver hela tiden hitta nya sätt att göra saker, omvärdera hur vi reagerar på saker och kontrollera om våra gamla attityder håller oss tillbaka. En av få saker vi kan vara säkra på är att världen omkring oss alltid förändras. Just därför är utvecklandet av kreativa förmågor extra viktigt (Martin, V., 2010).

Richardson och Mishra (2018) lyfter fram Rhodes fyra faktorer som är inblandade för att kreativa handlingar ska uppstå:

- *Personen* som utför den kreativa handlingen och dess egenskaper och personlighet.
- *Miljön*, både fysisk och psykosocial, som stödjer kreativitet där lärandet sker som leder till att den kreativa handlingen sker.
- Den kreativa *tankeprocessen* som infinner sig tillsammans med kreativa handlingar.
- *Produkten* som den kreativa handlingen resulterar i.

Alla fyra aspekter är lika viktiga för kreativa handlingar vilket har kopplingar till den här studien som undersöker den kreativa lärmiljön, vad den innebär, vad som påverkar den och hur den kan skapas. Jag återkommer längre fram till hur litteraturen definierar vad en kreativ lärmiljö är.

Sternberg (2005) menar att begreppet kreativitet är så omfattande och olika att det inte kan ses som en förmåga, utan bör representeras av flera olika förmågor, som han benämner *creativities*. Han ger ett exempel på detta bland annat genom att lyfta fram tre olika typer av insikter som alla är viktiga för skapandet av något nytt men som är oberoende av varandra. Dessa tre insikter kallar han för “selective encoding”, “selective combination” och “selective comparison” (s. 372-373). Selective encoding menar Sternberg (2005) är att kunna sortera ut och upptäcka information som är relevant ur ett överflöd av information och på så vis förstå något nytt. Selective combination innebär att kombinera den filtrerade informationen på ett nytt och produktivt sätt. Selective Comparison handlar om att relatera ny information till gammal information på ett nytt sätt, det vill säga att se det gamla i ett nytt ljus och på så vis förstå något nytt. Dessa tre typer av insikter är alla exempel på kreativa insikter, men som kräver olika förmågor hos den kreativa personen och olika kreativa processer. Att använda NE's (2019) definition av kreativitet “förmåga till nyskapande, till frigörelse från etablerade perspektiv” blir därför problematiskt eftersom nyskapande, enligt Sternberg (2005), inte åstadkoms av en förmåga, utan ofta är ett resultat av flera olika förmågor. Därför, menar Sternberg, blir det relevant att prata om flera olika kreativiteter - *creativities*, snarare än bara kreativitet.

Sammanfattningsvis kan kreativitet sammanfattas som något som finns hos alla människor, eftersom världen omkring oss alltid förändras. Kreativitet är förmågorna att föreställa sig något nytt, att använda kunskap eller förmågor på nya sätt eller för att åstadkomma något som är nytt och unikt, samtidigt som det nya är meningsfullt, värdefullt eller användbart i en viss kontext. Kreativitet visar sig ofta genom att någon eller något tänjt på gränser, upfunnit något, gått utanför ramarna eller ordnat något så det blir estetiskt tilltalande. De faktorer som samspelar med varandra för att kreativa handlingar ska uppstå är den kreativa personen, den kreativa miljön, den kreativa tankeprocessen och den kreativa produkten. Denna studie fokuserar på den kreativa miljön, vad den är, vilka faktorer som påverkar den och hur en sådan miljö kan skapas. För att kunna skapa en kreativ miljö behöver vi också förstå hur den kreativa processen ser ut.

3.1.2 Den kreativa processen

Det har gjorts minst lika många försök att definiera den kreativa processen, det vill säga vägen från idé till resultat, som att definiera vad kreativitet är. Houmann (2015) menar att kreativa processer finns i aktiviteter som har tydliga mål och resulterar i något nyskapande, där resultatet har ett värde i förhållande till målet. Fantasifullt tänkande eller beteenden är också signifikant för aktiviteter där kreativa processer finns (Houmann, 2015).

Gray, Brown och Macanuso (2010) beskriver den kreativa processen genom en öppningsfas, en utforskande fas och en stängningsfas (Gray, Brown & Macanuso, 2010). Öppningsfasen är själva idégenereringen som ofta baseras på ett behov eller ett problem. I utforskandefasen prövas och utvecklas idéerna, kombineras, plockas isär och byggs ihop. Slutligen kommer stängningsfasen då idéerna konkretiseras, prioriteras och testas och mynnar slutligen ut i ett resultat.

Andra beskrivningar av den kreativa processen liknar mer Edwards femstegsmodell från 1988 som Martin, P. (2010, s. 19) använder för att beskriva synen på kreativa processer vid Creativity Centre i Brighton. De fem stegen är:

1. "First insight" - första insikten eller medvetenheten om en idé eller ett problem
2. "Saturation" - fördjupning inom området för att lära sig mer
3. "Incubation" - undermedveten bearbetning av idéer
4. "Ah ha!" - aha upplevelser
5. "Verification" - validitetstest av det nya

Steg ett och två kan sammanfattas som en förberedelsefas och är fasen då kunskaper och färdigheter inom ett område fördjupas (Martin, P., 2010). Detta är en förutsättning för att kunna kombinera sina kunskaper på ett nytt och kreativt sätt. Steg tre kallas för inkubationsfasen och innebär att idéer och problem bearbetas i bakgrunden, även fast tankarna inte medvetet riktas på problemet. Forskning har visat att inkubationsfasen är viktig både för vila och omedvetna mentala processer (NE, 2019). Steg fyra är Aha-momentet eller illuminationsfasen som den också kallas. Det är då lösningen på ett problem uppstår eller ny idé uppkommer. Det sista steget kallas verifikationsfasen och innebär att man testar den nya idéns genomslagskraft, det vill säga om den håller måttet och är värd att satsa på. I denna fas är kommunikation och utvärdering viktiga beståndsdelar. Precis så linjär som modellen beskriver den kreativa processen är den oftast inte verkligheten enligt Martin, P. (2010). För många innebär en kreativ

process att flera gånger hoppa fram och tillbaka i stegen och se produkten eller resultatet långsamt växa fram med många små aha-upplevelser och utmaningar längs vägen (Martin, P., 2010).

3.1.3 En kreativ lärmiljö

En kreativ lärmiljö stimulerar till kreativitet genom att understödja den kreativa processen och stötta utvecklandet av kreativa förmågor (Martin P, 2010; Davies et al, 2011). Eftersom att lärande har en naturlig del i den kreativa processen, hänger kreativitet och lärande hänger nära samman. Detta innebär att det är centralt att ge utrymme för lärande för att miljön ska främja kreativitet (Richardsson & Mishra, 2018). I en lärmiljö där kreativitet kan flöda finns förutsättningar för passionerat lärande, samarbete och samskapande. Originalitet värdesätts, idéer ses som värdefulla och misstag som en naturlig och viktig del av lärprocessen. Studenter kommunicerar öppet och obehindrat, litar på varandra och stöttar varandra i risktaganden. En kreativ lärmiljö genomsyras av gemenskap med fokus på omhändertagande och goda relationer mellan lärare och elever (Richardson & Mishra, 2018).

För att lärande och undervisningsmiljöer ska vara kreativa menar NACCCE (citerad i Houmann, 2015) att både vuxna och unga behöver stöd från både en pedagogisk lärmiljö och en fysisk miljö som ger dem:

- förmåga att formulera nya problem, snarare än att förlita sig på att andra definierar dem
- förmåga att omsätta vad de lär i olika kontexter
- förmåga att känna igen att lärande är en pågående, tilltagande process som innefattar att misslyckas och att lära sig genom misslyckanden
- förmåga att fokusera sin uppmärksamhet i strävan efter ett mål. (Houmann, 2015, s. 62)

Nedan följer en sammanställning av hur den pedagogiska lärmiljön bör utformas för att stimulera till kreativitet och utveckla kreativa förmågor. I kapitel 3.3 redogörs för hur den fysiska miljön kan designas för att understödja den pedagogiska lärmiljön.

3.2 Den pedagogiska lärmiljön

Eva Brodin (2014) beskriver åtta kreativa förhållningssätt som påverkar den psykosociala miljön genom att vara antingen kreativitetsladdare (som höjer kreativiteten) eller kreativitetskvaddare (som hindrar kreativiteten). Dessa åtta motpoler till varandra är:

Flexibilitet eller stelbenthet

Nytänkande eller bevarande

Rishtagande eller försiktighet

Självständighet eller beroende

Samarbete eller konkurrens

Öppenhet eller misstänksamhet

Demokratisk eller auktoritär

Gedigen kunskap eller okunskap och fördomar (Brodin, 2014, s. 262–263)

Brodin (2014) beskriver ett flexibelt förhållningssätt som kreativitetsladdande medan ett ”stelbent” (Brodin, 2014, s.262) förhållningssätt är hämmande för kreativiteten. Att se att det finns flera möjliga vägar att gå är kännetecknande för ett flexibelt förhållningssätt medan ett stelbent förhållningssätt endast ser en väg som är möjlig och rätt. En flexibel miljö kännetecknas enligt Brodin (2014) av optimism och möjlighetstänkande. Ett optimistiskt förhållningssätt innebär en tro på att det kommer att lösa sig eller fungera och misslyckas något försöker en bara igen. Den som har ett möjlighetstänkande ser att de flesta alternativ har både för- och nackdelar, och använder ofta ett så kallat ”om-så-tänkande” (Brodin, 2014, s. 258). Om vi gör på det här sättet så får det dessa konsekvenser. Ett flexibelt förhållningssätt innebär också inkluderande av tvetydigheter, det vill säga att acceptera att de flesta alternativ har både fördelar och nackdelar. Ett stelbent förhållningssätt däremot kännetecknas av pessimism och felfinnare. Att dra snabba negativa slutsatser, hitta fel och tro att något inte kommer fungera är kännetecknande för ett sådant förhållningssätt. När det bara finns en rätt väg att gå innebär ofta ett misslyckande istället att det är kört.

Nästa förhållningssätt handlar om att vara nytänkande eller bevarande. Nytänkande menar Brodin (2014) uppmuntrar till kreativitet medan bevarande hämmar den. Att vilja förändra och experimentera är ett kreativitetshöjande förhållningssätt och kännetecknas av utvecklingstro, att vara kritisk mot det rådande och att vilja förbättra. Då finns en syn att förändring är något

naturligt som alltid kommer att ske oavsett om vi vill det eller inte och det är viktigt att regler och vanor följer med förändringen. Ett nytänkande förhållningssätt innebär att se vad som kan förbättras och vad som existerar som inte är tillräckligt bra. Motsatsen till detta är bevarande, som kännetecknas av motvillighet till förändring och att hålla fast vid regler och vanor. ”Så har vi aldrig gjort förut, vi gör som vi brukar”, ”vi vet vad vi har och det fungerar bra” och ”vi vet inte konsekvenserna av dessa nya idéer” är ett vanligt språkbruk i bevarande miljöer (Brodin, 2014, s. 262)

Synen på svårigheter och utmaningar tenderar att påverka huruvida miljön främjar kreativitet eller ej enligt Brodin (2014). Om det finns en rädsla för att misslyckas eller att göra fel vågar en inte ta sig an utmaningar och resultatet blir att kreativiteten hämmas (Brodin, 2014). En kreativitetsfrämjande miljö stöttar risktagande. Då finns en inställning att det är kul att ta sig an utmaningar även om det inte från början går att veta om problemet kan lösas. Svåra utmaningar kräver ofta flera försök och misslyckanden innan lösningen kan hittas och miljön bör därför motivera individer att ta sig an utmaningar för att kunna hitta kreativa lösningar.

Brodin (2014) menar att självständighet stöttar en kreativ miljö medan beroende hämmar kreativiteten. Självständighet innebär att vara oberoende av andra och att ha mod att vara originell, att inte bry sig om vad andra tänker och att våga göra på sitt eget sätt. Motsatsen innebär en rädsla för andras ogillande och att inte våga sticka ut ur mängden på grund av en oro för vad andra ska säga.

Ett samarbetsinriktat klimat gynnar kreativiteten enligt Brodin (2014). I ett gott samarbete ligger fokus på uppgiften snarare än på individuell uppmärksamhet, som är utmärkande för ett konkurrensinriktat klimat. Ett gott samarbete kännetecknas av nyfikenhet och synsättet att alla kan lära av varandra. I ett konkurrensinriktat klimat däremot är jämförelser med andra vanligt förekommande (Brodin, 2014). Vidare rekommenderar Brodin (2014) generositet i att dela med sig av tankar idéer och erfarenheter. Motsatsen till detta är oro för att någon annan ska stjäla ens ide och ta åt sig äran, vilket hämmar kreativiteten eftersom idéer och tankar inte kan delas med varandra.

Tillit, humor, lekfullhet och konfliktlösning är utmärkande för ett öppet klimat som tillåter kreativiteten att flöda (Brodin, 2014). Detta tillåter individer att bjuda på sig själva, skratta åt

sina egna misstag och ta upp problem med dem som de berör snarare än att prata bakom ryggen på varandra. Ett klimat som hämmar kreativitet däremot kännetecknas av misstänksamhet, misstro till varandra, att aldrig berätta om sina svagheter och att inte våga säga öppet säga vad en tänker (Brodin, 2014).

Brodin (2014) förespråkar ett demokratiskt förhållningssätt som innebär en tro på medbestämmande och att alla har en röst som blir hörd. Att anse att människor behöver kontrolleras och styrs av yttre faktorer såsom belöningar och bestraffningar är ett synsätt som hämmar kreativitet enligt Brodin (2014). Kreativitet tenderar istället att främjas av autonomi som innebär att människor har en viss frihet att bestämma själva över sina arbetsuppgifter (Brodin, 2014).

Slutligen menar Brodin (2014) att gedigen kunskap är kreativitetsfrämjande medan okunskap och fördomar är kreativitetshämmande. För att kunna utveckla något nytt behövs kunskap om hur andra gjort förut och vad som lärts tidigare inom ämnet (Brodin, 2014). Ett kreativt förhållningssätt innebär en öppenhet för att utnyttja människors kunskap och kompetens. Att tillskriva något stereotypa egenskaper på grund av till exempel klass, kön eller kulturell bakgrund leder ofta till att människors kunskap och tillgångar missas och hindrar därför kreativa idéer och tankar att komma fram. Okunskap bidrar ofta till låsta uppfattningar om att det finns enkla samband utan komplicerande faktorer. Välgrundad kunskap däremot bidrar med en förståelse för att det mesta behöver ifrågasättas och problematiseras menar Brodin, (2014), vilket kan vara en förutsättning för att upptäcka problem och komma med nya förslag på förbättringar

Genom att reflektera kring hur skolmiljön förhåller sig till dessa åtta förhållningssätt kan en skola försöka röra sig emot att vara kreativitetsladdande. Diskussionen bör enligt Brodin (2014) riktas på sättet att tala i skolan snarare än att skuldbelägga enskilda individer.

3.2.1 Pedagogiska principer för innovativa lärmiljöer

Organisation for Economic Co-operation and Developments (OECD) (2017) har formulerat sju pedagogiska principer för att främja innovativa lärmiljöer. Enligt OECD's riktlinjer bör lärandet vara elevcentrerat, kollaborativt, motiverande, individanpassat, utmanande, förmedla tydliga förväntningar och meningsskapande även utanför skolans värld.

Den första av principerna fokuserar på elevcentrerat lärande, att göra eleverna till huvudrollsinnehavare i skolan och aktiva i lärandeprocessen. Att skolan är en plats för lärande är något som bör genomsyra hela organisationen. Lärandet står i centrum för undervisningen och alla elever bör förstå vikten av att lära sig något. Principen innebär också att eleverna har ett aktivt deltagande i lärandet. Varje enskild individ engagerar sig i lärandet och ser till att alla elever är engagerade. Utöver detta har studenterna förståelse för sin egen lärprocess och de kan själva bedöma vad de klarat av och vad som behöver göras (OECD, 2017). Även Houmann (2015) menar ett kännetecken för kreativt lärande och kreativ undervisning är att eleverna äger sitt eget lärande. Vidare anser OECD (2017) att lärare bör prioritera elevernas lärande, deltagande och framgångar högt. Det är viktigt att lärare har kunskaper om hur barn och unga lär sig och att lärarnas kunskap växer med nya erfarenheter. Likaså Davies et al (2011) framhåller en medvetenhet om elevernas behov för att främja utvecklandet av kreativa förmågor hos eleverna. När elever får kunskap om sitt eget lärande får de också större förståelse för hur sina kamrater lär sig (OECD, 2017).

Nästa princip handlar om att lärande uppstår när individer får mötas och utbyta idéer och tankar. I likhet med Brodin (2014) menar OECD (2017) att den kreativa lärmiljön bör uppmuntra till samarbete, samtal och tankeutbyte mellan individer. Det handlar inte bara om interaktioner elever emellan utan också mellan lärare-elev, annan personal eller med andra människor utanför skolans värld. Interaktionen kan vara ansikte mot ansikte men också uppkopplad, till exempel via chattforum eller i virtuella miljöer. (OECD, 2017). För välfungerande samarbeten där kreativitet kan växa och frodas är ett tillåtande klimat mellan individerna att föredra (Houmann, 2015; Richardson & Mishra, 2018). Ett sådant klimat kännetecknas av goda relationer, fri kommunikation, omtanke, gemenskap och tillit. Idéer accepteras och diskuteras och lärmiljön ger möjlighet till att utforska. Det finns också en filosofi att alla kan lära av varandra (Richardson & Mishra, 2018). Detta går i linje med Davies et al (2011) som menar att respektfulla relationer mellan lärare och elever viktigt för att främja elevers utveckling av kreativa förmågor. I en sådan relation finns höga förväntningar, ömsesidig respekt, skapande av kreativa attityder, flexibilitet och dialog. Vidare framhåller Davies et al (2011) att möjligheter till samarbete elever emellan är fördelaktigt för utvecklandet av kreativa förmågor hos eleverna. Miljöer som tillåter elever att samarbeta med varandra tenderar att öka kreativiteten hos eleverna och kan med fördel utvecklas till att innehålla kamrat- och

självbedömning (Davies et al, 2011). Även Houmann (2015) uppmuntrar till kamratbedömning, det vill säga att elever ger återkoppling till varandra, samt problembaserat lärande i grupp för att uppmuntra till kreativa samarbeten i skolan. Förutom samarbeten inom skolan, menar Houmann (2015), att samarbeten med andra kreativa verksamheter och institutioner kan bidra ytterligare till kreativitet, lärande, nya perspektiv och verklighetsförankring. Detta går i linje med Davies et al (2011) som menar att samarbetspartner utanför skolans värld är viktigt för utvecklandet av kreativa förmågor hos barn och unga i skolan.

Att personalen på skolan tar hänsyn till och anpassar sig till studenternas drivkrafter och känslor är OECD's tredje princip för lärande. Lärare bör vara väl införstådda med att känslan av att lyckas är viktig för både motivation och lärande. Elever lär sig bättre när de känner sig kompetenta och upplever positiva känslor (OECD, 2017). Richardson och Mishra (2015) menar att lärmiljöer som stimulerar till kreativitet tar tillvara på elevers inre drivkrafter. Inre drivkrafter är de som kommer från individens egna intressen. En aktivitet som styrs av inre drivkraft är belönande i sig själv genom att den är givande, lustfylld och meningsfull (Gärdenfors, 2010; Pink, 2009; Hallam & Gaunt, 2012). Yttre drivkrafter däremot framträder när en aktivitet utförs för att få de belöningar aktiviteten erbjuder, eller för att undvika bestraffningar (Hallam & Gaunt, 2012). Skolans betygssystem, löften om belöningar eller hot om bestraffningar samt ”det omgivande samhällets erbjudanden om framtida karriärer” är exempel på yttre motivationsfaktorer (Gärdenfors, 2010, s.79). Meningsfullhet, bemästrande och autonomi - det vill säga att själv kunna bestämma och påverka, är viktiga faktorer för att stimulera den inre motivationen (Pink, 2009).

OECD's fjärde princip för lärande handlar om inkludering och individanpassning. Lärmiljön bör återspegla individuella skillnader och vara anpassad till att passa olika elever med olika förkunskaper. Detta kan göras genom att ge elever möjlighet att välja uppgifter och ge dem möjlighet att uttrycka idéer på olika sätt genom olika media (Richardsson & Mishra, 2018). För att inspirera till kreativitet inom läroplanens ramar föreslår Houmann (2015) att eleverna bör erbjudas olika sätt att redovisa sina lärandeprocesser och få tillgång till olika kreativa verktyg. Det är viktigt att flexibilitet byggs in i lärmiljöer så att förändringar kan göras och anpassas efter olika individers behov (Martin, P., 2010; Houmann, 2015; Richardsson & Mishra, 2018; Davies et al, 2011). För att lärmiljön ska främja utvecklandet av kreativa förmågor hos elever

framhåller Davies et al (2011) att både utrymmen och tid med fördel kan vara situationsanpassade och förändringsbara.

OECD's femte princip för lärande grundar sig i att tro på elevens förmåga, att kräva hårt arbete och låta alla utmanas utan orimlig överbelastning. Elever bör utmanas så att de hela tiden tänjer på sina gränser och utvecklas (OECD, 2017). Nästa princip handlar om att skolan bör förmedla tydliga förväntningar på eleverna och använda återkoppling som går i linje med förväntningarna. Formativ feedback förstärker lärandet (OECD, 2017). Slutligen bör skolan verka för att kunskaper kan översättas och användas i andra sammanhang och större sammanhang för att göra lärandet meningsfullt (OECD, 2017).

Att uppleva innovation i klassrummet, kontroll över aktiviteterna och sitt lärande, känsla av relevans samt att äga sitt lärande beskrivs av Houmann (2015) som särdragen för kreativt lärande och kreativ undervisning. För att lärmiljön ska främja elevers utvecklande av kreativa förmågor framhåller Davies et al (2011) tillvägagångssätt i undervisningen som är lekfulla eller spelbaserade och ger eleverna möjlighet till att själva vara med och bestämma. De kreativa förmågorna utvecklas även när elever får arbeta utanför klassrummet och skolan och lärarnas planering går utanför det förväntade (Davies et al, 2011).

Richardson och Mishra (2018) benämner elevers deltagande i uppgifter som "learner engagement" (s. 51).

Learner Engagement includes the actual tasks that students are involved in. Tasks that support creativity involve active learning and exploration where all members of the environment are seen as co-learners and co-teachers, with an emphasis on the process and not the product. It is important to look at the actual tasks that students are engaged in rather than the objective or goal of the teacher because this may differ from the actual work students are doing (Richardson & Mishra, 2018, s. 51).

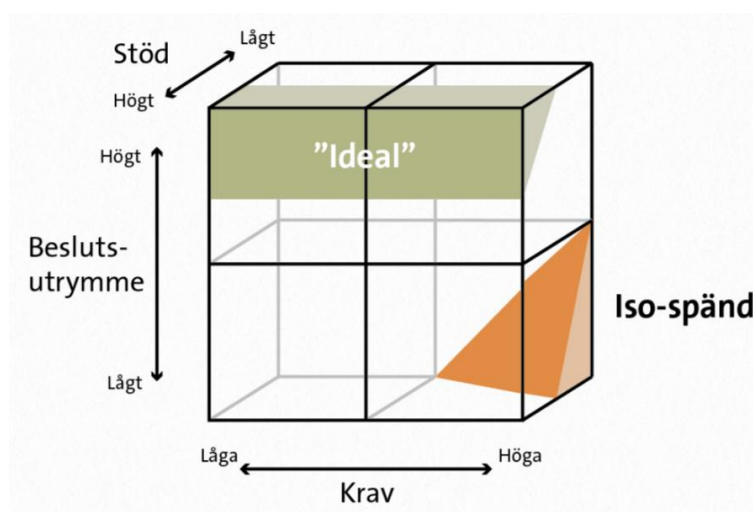
När det handlar om att skapa aktiviteter som främjar kreativitet framhåller Richardson och Mishra (2018) att elevaktiviteter bör ge möjlighet till utforskande och aktivt deltagande i lärandet. Eleverna bör ges skoluppgifter som engagerar och som känns spännande och relevanta. Uppgifterna bör ha en öppen tidsram, så att tid ges för lekfullhet och utforskande. Vidare bör uppgifterna ge elever möjligheter att välja och fokusera på riktiga problem. Ett sätt

att ge valfrihet är att låta eleverna förmedla idéer och redovisa uppgifter på olika sätt och genom flera typer av media. Det är också fördelaktigt för kreativiteten om uppgifterna har tonvikt på processen snarare än produkten samt stimulerar den inre motivationen hos eleverna (Richardson & Mishra, 2018).

3.2.2 Krav-kontroll- stödmodellen

Kontroll över aktiviteter och den egna lärprocessen är en betydande faktor för ett klimat som utvecklar kreativa förmågor (Richardsson & Mishra, 2018). Att uppleva kontroll över sitt arbete är också viktigt för ett gott arbetsklimat utan negativ stress (Stressforskningsinstitutet, 2019). En av de vanligaste modellerna för att mäta sambandet mellan psykosocial arbetsmiljö och ohälsa är Karasek-Theorells krav-kontroll-stödmodell. Modellen beskriver hur upplevda krav i arbetet samverkar med kontroll över den egna situationen och socialt stöd. Enligt modellen är balansen mellan dessa tre faktorer avgörande för om arbetssituationen leder till negativ stress och psykisk ohälsa (Stressforskningsinstitutet, 2019). Kontroll, eller beslutsutrymme, handlar om att ha handlingsfrihet i arbetet, att kunna påverka hur arbetet ska utföras, vilka arbetsuppgifter som ska utföras samt när de ska göras och när en får ta en paus (Stressforskningsinstitutet, 2019). Vidare innebär detta att kunna bestämma över sitt arbete och att kunna påverka organisation och sina medarbetare (Houmann, 2010). För elever i skolans värld skulle detta kunna översättas till att ha kontroll över och kunna påverka skoluppgifter, arbetsformer, aktiviteter och det egna lärandet, vem som ska jobba tillsammans med vem samt vilka lektioner en ska ha och vilka lärare som ska handleda dem.

Modellen särskiljer fyra olika situationer för en individ att befinna sig i som är avgörande för den psykiska hälsan: passiv, aktiv, avspänd och isospänd-situation. Vilka effekter psykiska krav får på en individ beror både på hur mycket kontroll (beslutsutrymme) som ges och hur mycket stöd som erbjuds individen. Precis som figur.1



Figur 1 Krav-Kontroll-Stödmodellen (Stessforskningsinstitutet, 2015)

visar så kännetecknas ett gott arbetsklimat av hög känsla av kontroll (beslutsutrymme) och högt stöd medan en stressad miljö innebär motsatsen, låg kontroll och låg känsla av stöd.

3.3 Den fysiska lärmiljön

Den fysiska kreativa lärmiljön kan beskrivas som platsen där lärande och kreativitet sker (Martin P., 2010). Borch et al. (2016) menar att det finns tydliga bevis för att den rumsliga utformningen, det vill säga den fysiska miljön, påverkar vilken typ av pedagogik som används i rummet. För att kunna leva ut den pedagogiska lärmiljön som presenterats i föregående kapitel behövs med andra ord en fysisk miljö som stöttar denna typ av pedagogik. En kreativ lärmiljö bör designas så att den fysiska miljön representerar institutionens pedagogiska vision (Martin. P., 2010; Houmann, 2015). Dessutom menar Martin. P, (2010) att ett rum för lärande bör, motivera de studerande och framhäva lärande som en aktivitet, stödja samarbete, vara individuellt anpassat och inkluderande samt vara anpassningsbart allt eftersom behoven ändras. Strandberg (2006) beskriver med utgångspunkt i Reggio Emilia-pedagogiken och Vygotskijs pedagogik det fysiska rummet som den tredje pedagogen. De två andra pedagogerna är läraren och de studerande. Det fysiska rummet, menar Strandberg (2006), har förmågan att förmedla kunskap, erfarenheter, känslor och förväntningar till eleverna. Rum kan både underlätta och försvåra lärande. Brodin (2014) menar att den fysiska miljön har betydelse för upplevd kreativitet men att personliga egenskaper och psykosocial miljö spelar en större roll. En studie av Hoff och Öberg, presenterad i Brodin (2014, s. 272) visar att den fysiska miljön kan fungera som stöd för kreativitet på minst tre olika sätt: som funktionellt stöd, psykosocialt stöd och inspirationsstöd.

3.3.1 Formen på en byggnad

Hur en byggnad är konstruerad tenderar att främst kunna bidra med inspirationsstöd enligt Brodin (2014). Brodin (2014) menar att forskningen på området är knapphändig och föreslår att byggnadens form har mindre betydelse för kreativiteten än till exempel omgivning, planlösning, rumsstruktur och inredning. Att kunna se många olika typer av former i en byggnad har dock visat sig vara kreativitetsfrämjande. Att fyrkantiga byggnader skulle vara mindre kreativt stimulerande än byggnader med komplexa och oregelbundna former har föreslagits, men inte kunnat bevisas enligt Brodin (2014). Däremot har det visat sig att byggnader med

komplexa former, som kan ge inspiration för kreativitet, ibland kan ha funktionella brister då rumsstorlek och placering av arbetsrummen bidragit till frustration och störningar (Brodin, 2014).

3.3.2 Planlösning och rumsorganisation

När det handlar om att skapa rum som utvecklar lärande uttrycker fler röster att den fysiska miljöns funktion bör prioriteras framför dess förmåga att inspirera. Strandberg (2006) menar att rummets funktion bör gå före dess skönhet. För att skapa ett funktionsinriktat rum för lärande bör den som skapar rummet överväga vilka samspel och aktiviteter som är möjliga i rummet, vilka verktyg som finns tillgängliga samt vilka möjligheter rummet erbjuder till utveckling och förändring (Strandberg, 2006). Den amerikanska arkitekten Peter Lippman (2015, mars) som specialiserat sig på lärmiljöer uttrycker att många arkitekter missuppfattat hur en god lärmiljö bör vara. De planerar stora öppna ytor som imponerar, men enligt Lippman är hörn och små krypin viktigare för att skapa trygga rum där människor kan lära ostört.

Det finns många arkitekter som påstår att 'jag kan det här med att definiera ytor och skapa lärmiljöer' fast att de egentligen inte har förstått vad det handlar om. Stora öppna ytor kan se häftigt ut och det känns 'wow'. Men det fungerar inte i en skola i praktiken. Vi behöver tydligt definierade ytor som talar om för oss vad de är till för. För att människor ska kunna fokusera på sin uppgift och ta in kunskap behöver de känna sig trygga. Den känslan skapar vi bäst med hörn, prång och smygar. Det bästa som finns i ett klassrum är hörn. (Skolvärlden, 2015, mars)

När det handlar om planlösning och rumsorganisation framhåller Houmann (2015) i likhet med Lippman (2015, mars) att planlösningar som innebär att det finns många vinklar och vrår understödjer kreativitet.

Creative spaces are more likely to be found on the edges of rooms than in the middle because these are the sites where we might find nooks and crannies, meeting corners and softer, less exposed areas for dreaming and thinking (Burke & Grosvenor citerad i Houmann, 2015, s.72)

Även Brodin (2014) framhåller komplexa planlösningar som erbjuder många hörn, vinklar och vrår men menar även att överblickar över andra delar av interiören stimulerar till kreativitet.

Detta kan till exempel skapas genom nivåskillnader och olika typer av rumsavdelare (Brodin, 2014).

Davies et al. (2011) menar att en känsla av öppenhet och luftighet i rummet är viktig för att utveckla kreativa färdigheter. Detta kan till exempel åstadkommas genom att ta undan så mycket möbler som möjligt i klassrummet så att eleverna kan röra sig fritt och använda olika områden för att stödja tillväxten av olika idéer (Davies et al, 2011). Även Richardson och Mishra (2018) menar att en fysisk lärmiljö som uppmuntrar till kreativitet ska vara öppen, men samtidigt erbjuda olika rum där elever kan jobba ostört i små grupper.

Undersökningar på öppna kontorslandskap visar att nära kontakt med arbetskamrater kan fungera som en social stödfunktion för kreativiteten. Nära kontakt gör att kommunikation och utbyte av idéer underlättas eftersom spontana möten sker naturligt (Brodin, 2014). Detta är något som understödjer kreativa processer. Samtidigt upplevs ofta öppna kontorslandskap ge upphov till störningar och förlorad kontroll över valmöjlighet när det gäller att arbeta ostört eller delta i det sociala. Många kreativa yrkesgrupper behöver också avskildhet i sitt arbete menar Brodin (2014). Forskning har även visat att även om mängden sociala interaktioner har ökat i öppna kontorslandskap så har kvaliteten i samtalen blivit sämre (Brodin, 2014).

När det handlar om att skapa avskildhet i skolmiljön så lyfter Davies et al (2011) fram Vecchi (2010) som föreslår att det bör finnas små utrymmen i skolan som är akustiskt, men inte visuellt isolerade från resten av klassen där elever kan arbeta tyst i grupper. Valsö, psykolog, forskare och författare till boken Fysisk lärmiljö: optimera för trygghet, arbetsro och lärande (2019) menar däremot att glasväggar i skolan bör undvikas eftersom de lätt kan bidra till ”visuellt buller” som distraherar och skapar oro (Skolvärlden, 2019). Speciellt glas ut mot miljöer där det är mycket rörelse såsom korridorer och utomhusmiljöer kan vara förödande för elevernas förmåga att fokusera och koncentrera sig i klassrummet. Valsö (2019) menar att en god fysisk lärmiljö har minimalt med distraktioner eftersom det hjälper till att skapa arbetsro och ökar koncentrationen.

En kreativ miljö behöver alltså designas så att både avskildhet och närhet till medarbetare erbjuds. På så vis kan individer välja när de behöver jobba ostört och när de behöver utbyta tankar och idéer med andra (Brodin, 2014).

Moderna arbetstagare efterlyser bekväma ytor på arbetsplatsen för avslappnad social samvaro med till exempel soffgrupper men också rum som är designade för att understödja brainstorming och idégenerering (Brodin, 2014). Även rum för att slappna av med t.ex.

biljardbord, vilstolar och spelrum har efterfrågats. Denna typ av rum innebär främst psykosocialt stöd, men upplevdes viktiga för att må bra och vara kreativ på arbetsplatsen (Brodin, 2014).

Davies et al. (2011) menar att ett flertal fallstudier från skolor i Reggio Emilia visar att det eleverna upplever i lärmiljön genom sina fem sinnen spelar en betydande roll för deras uppfattning av hur kreativa de kan vara i skolan. Ljus, ljud, färg och mikroklimat är alla viktiga för huruvida elever upplever skolmiljön som kreativt stimulerande eller ej (Davies et al., 2011). Både Houmann (2015), Davies et al (2011), Strandberg (2006) och Martin. P (2010) föreslår att studerande i skolan bör vara inblandade i planeringen och utformningen av undervisningslokaler för att de ska understödja kreativitet och lärande. Detta ger också elever en känsla av att ha tillgång till lokalerna (Strandberg, 2006). Även Brodin (2014) menar att möjligheten till att inreda sina kontor på arbetsplatsen personligt, bidrar med psykosocialt stöd som stimulerar till kreativitet i arbetet.

Inredning på arbetsplatsen har visat sig både kunna ge både funktionellt stöd och inspirationsstöd för kreativitet (Brodin, 2014). Det funktionella stödet kan till exempel vara bra arbetsbelysning, en behaglig ljudvolym, god luftkvalitet och ergonomiska möbler, som alla är viktiga för att individer ska fungera optimalt (Brodin, 2014). Sjövall och Gospic (2016) menar att en genomtänkt möblering kan leda till positiva effekter i en skolmiljö. Studier har visat att miljön kan påverka elevers prestation med upp till 15 procent (Sjövall & Gospic, 2016). I en studie i årskurs fyra undersöktes hur elever påverkades av bänkplaceringen i rummet. Att sitta i en halvcirkel istället för i rader ökade elevernas deltagande och antalet frågor som ställdes i klassrummet. Att ha bänkar på rad uppmuntrade istället till självständigt arbete vilket bidrog till att det blev mindre stökigt i klassrummet (Sjövall & Gospic, 2016). Vidare förklarar Sjövall och Gospic (2016) att möbler som är organiserade i grupper främjar social interaktion, medan möbler som är placerade längs med väggarna tenderar att minska antalet samtal. Likaså tenderar lätta möbler, som enkelt kan flyttas efter behov, att uppmuntra social interaktion medan tunga möbler har motsatt effekt. För att skapa rum för lärande och kreativitet är det viktigt att se på vad lokalerna ska användas för och vilken typ arbete eller uppgift som ska utföras där (Borch et al., 2016). Precis som den psykosociala miljön bör den fysiska miljön bör vara anpassningsbar och flexibel för att utveckla elevers kreativa färdigheter (Davies et al, 2011). Även Richardson och Mishra (2018) menar att en lärandemiljö som stimulerar till kreativitet har ett anpassningsbart möblemang. Creativity Center som tillhör Brighton University är ett levande exempel på hur lokaler kan utformas för att vara så flexibla och anpassningsbara som möjligt.

Deras största undervisningssal, Leonardo, är ungefär 130 kvm stor men har flyttbara väggar hängande i skenor i taket, som gör att fler rum kan skapas i rummet. Dessa väggar fungerar också som whiteboards, som elever och lärare kan anteckna på. Utöver detta finns lätta, staplingsbara stolar, hopvikbara bord, ett tjugotal saccosäckar och stora rullbara krukväxter till förfogande. Lokalen är utrustad med dimbart ljus som kan färganpassas, sju takmonterade projektorer med möjlighet att projicera på samtliga väggar och högtalare med möjlighet att spela olika ljud i olika delar av rummet. Dessutom har de möjlighet att justera temperaturen i rummet från varmt till rätt så kallt och möjlighet att justera doften i rummet med en speciell typ av element (Martin P., 2010). Samtidigt menar Davies et al (2011) att det finns studier som visar att för alltför mycket flexibilitet i skolmiljön kan bidra till att elever befriar sig från skolarbetet, särskilt om de kommer ifrån hemförhållanden som inte uppmuntrar till studier.

3.3.3 Ljus, ljud, material och färger

Färg och form på inredning, utsikt genom fönster, ljuskvalitet och gröna växter kan påverka kreativiteten genom att ge inspirationsstöd menar Brodin (2014). Särskilt utsikt över natur och antalet estetiska inredningsobjekt ger ett kreativt utfall enligt Brodin (2014). Flera undersökningar visar också att utsikt mot grönområden är betydande för hur bra vi presterar, bland annat en studie gjord med över tiotusen elever i årskurs fem (Sjövall & Gospic, 2016). Studien visade att de som hade utsikt mot naturen, jämfört med urbana miljöer, presterade bättre i tester som mätte språk, bild och matematikfärdigheter.

Färger har både psykologiska och fysiska effekter på människor, menar Martin, V. (2010) som är en av lektorerna på Creativity Centre i Brighton, vilket även Sjövall och Gospic (2016) lyfter. Sjövall och Gospic (2016) förklarar att färger kan slå på eller av kroppens stresssystem och sätta oss i olika sinnesstämningar beroende på tidigare erfarenheter, vårt sinnesläge och vilka mål vi har satt upp. Enligt generella studier som undersökt färgpreferens föredrar vi blått framför rött. Gult tycker vi minst om, men grönt, rött och gult framkallar mest positiva känslor jämfört med övriga färger (Sjövall & Gospic, 2016). Rött och grönt kan stimulera till fysisk aktivitet och trigga det sympatiska nervsystemet, kroppens gaspedal. Blått däremot verkar ofta lugnande och stimulerar kroppens bromspedal, det parasympatiska nervsystemet, i större utsträckning (Sjövall & Gospic, 2016, s.48). Blått associeras ofta med öppenhet, lugn och avkoppling.

Även Martin, V. (2010) ger några exempel på hur olika färger kan användas för att skapa olika sinnesstämningar. Precis som Sjövall och Gospic menar Martin, V. (2010) att färgen röd har tendensen att höja pulsen och kan också ge upphov till ilska. Samtidigt finns det studier som

visar att rött grönt och gult framkallar mer positiva känslor än övriga färger. Det är dessutom viktigt att komma ihåg att reaktionen på en färg också påverkas av tidigare erfarenheter (Sjövall & Gospic, 2016) Enligt Martin V. (2010) har blått förmågan att skapa lugn men kan också få alla att somna. Grönt kan vara avslappnande och skapa balans och gult förknippas ofta med solsken och glädje. Färger kan också användas för att skapa variation, hålla isär en sak från en annan, påkalla uppmärksamhet eller för att skapa olika stämningar (Martin, V., 2010). En studie undersökte hur färgerna blått och rött påverkade förmågan att generera idéer eller produkter som är nya och av värde. Enligt studien presterade deltagarna bättre i röda miljöer än i blå när det gällde uppgifter som krävde detaljfokus. ”När deltagarna testades på kreativa uppgifter blev resultatet tvärtom. Deltagarna var mer kreativa i en blå kontext än en röd.” (Sjövall & Gospic, s.55–56) Färgen grön har också visats kunna påverka kreativiteten positivt enligt Sjövall och Gospic (2016).

Inredningsdetaljer som till exempel en skål med godis eller framlagda leksaker på bordet har visat öka lekfullheten och därmed också kreativiteten på arbetsplatser (Brodin, 2014). Leken har enligt Gärdenfors (2010) förmågan att vara naturligt motiverande och meningsskapande samt träna både samarbetsförmåga och förmåga att utveckla våra inre världar, det vill säga vår föreställningsförmåga. Dessutom tillåter leken oss att göra fel och ta risker, vilket alla är viktiga egenskaper i den kreativa processen. På Creativity Centre i Brighton har framlagda leksaker och tv-spel visat sig bidra med både med uppsluppenhet, glädje och gemensamt fokus.

As play forms an important part of the creative process the centre acquired a series of toys. These include a large floor standing wooden tower game, a giant Connect 4 and Lego. These have been used in cafes, creativity days and by many of the centre’s users. The tower and Connect 4 are particularly popular to lighten a mood, create a group focus and much fun! (Martin P., 2010, s. 64)

För att lärmiljön ska främja elevers utvecklande av kreativa förmågor framhåller både Davies et al (2011) och Richardson och Mishra (2018) att ett stort utbud av lämpligt material för skapande av artefakter bör finnas tillgängligt. Lätta och formbara material som modellera, ståltråd, cellofan och servetter rekommenderas för yngre elever. För äldre elever är det viktigt med förbättrade eller specialiserade resurser för att stimulera till kreativitet. Att ha tillgång till material för skapande och referensmaterial även utanför skoltid är också viktigt för utvecklandet av kreativa förmågor (Davies et al., 2011). Davies et al (2011) föreslår också att IKT. resurser

så som till exempel interaktiva whiteboards kan användas för att stötta elever med visuell lärprofil i att utveckla deras kreativa färdigheter

Houmann (2015) förklarar att kreativitet stimuleras av en viss nivå av stimuli, och att det inte finns något färdigt recept för hur ett rum som stimulerar till kreativitet ska vara. För mycket intryck av till exempel färger, ljud, material och idéer kan bli överväldigande medan för lite intryck inte ger någon respons alls för kreativiteten. Det finns ingen universell nivå för lagom stimuli. Därför är det extra viktigt att lärmiljön är flexibel, så att den kan designas till att passa i alla sammanhang (Houmann, 2015).

3.3.4 Gröna växter och natur

Brodin (2014) menar att det endast finns några få studier gjorda på hur utomhusmiljöer påverkar kreativitet. Däremot har man kunnat visa att framförallt grönområden har en positiv inverkan på människors välmående. Kontakt med naturen har visat kunna minska stress, förbättra vår förmåga till uppmärksamhet, boosta mental återhämtning, förlänga livslängden och öka välmående. Viktiga förklaringar till detta är att närhet till naturen ofta bidrar till ökad fysisk aktivitet och aktiviteter som inbjuder till socialt umgänge. Naturen är ofta en kravlös tillflyktsort från vardagsstressen och interaktion med naturen tycks ha positiva effekter, troligen på grund av att vi har en naturlig dragning till naturens estetik. (Sjövall & Gospic, 2016). Gröna växter har också experimentellt visats öka kreativitetsnivån, framförallt hos kvinnor. För att undersöka detta gjordes en kreativitetstest dels när det fanns växter i rummet och dels när de var borttagna. (Brodin, 2014). Flera studier visar att möjligheten att jobba utomhus delar av skoldagen kan utveckla elevernas kreativa färdigheter enligt Davies et al. (2011). Anledningen till detta kan ha att göra med känslan av att äga lärmiljön och möjligheten till samarbete. Lärare tenderar att känna äganderätt och kontroll över inomhusmiljön i skolan medan elever tycker sig äga och ha kontroll över skolmiljön utomhus enligt en studie av Dillionet et al. (i Davies et al., 2011). Enligt en studie gjord på en utomhusskola i Skottland av Borradaile (2006) är särdragen för utomhusskolor som kreativa miljöer användning av naturlig skogsmiljö, frihet att utforska genom att använda olika sinnen och tankesätt; tid och plats för att individuella lärstilar att bli uppmärksammade och stärkta samt en låg elev: lärar-ratio (få elever per lärare).

4. Metod och genomförande

I följande kapitel beskrivs och övervägs de forskningsmetoder som valts för att undersöka vad en kreativ lärmiljö innebär för elever på det estetiska programmet i musik. Först beskrivs de metoder som används i studien och varför de valts. Sedan följer en beskrivning av hur studien genomförts och sist förs resonemang kring studiens tillförlitlighet och forskningsetiska överväganden.

4.1 Val av metod och metodologiska överväganden

Bryman (2011) beskriver två huvudsakliga forskningsansatser, kvantitativ och kvalitativ forskning. Kvantitativ forskning har ett deduktivt perspektiv på förhållandet mellan teori och praktik. Det innebär att teorin står i förgrunden för praktiken. Med utgångspunkt i en teori eller förutfattad mening ställer forskaren en hypotes som sedan bekräftas eller motbevisas med hjälp av forskningen. Kvantitativ forskning används ofta för att pröva teorier och fokuserar på att generalisera, förklara och förutsäga ett eller flera fenomen. För att prövningen av en teori ska vara generaliserbar behövs ofta ett stort underlag av data från många informanter. Enkätstudier och strukturerade intervjuer är exempel på kvantitativa metoder (Bryman, 2011).

Kvalitativ forskning utgår ifrån ett induktivt perspektiv vilket innebär att praktiken står i förgrunden för teorin. I en kvalitativ undersökning intresserar sig forskaren för deltagarnas perspektiv och försöker se världen genom deras ögon. För en kvalitativ undersökning ses därför nära relationer med deltagarna som en fördel, medan det i kvantitativa studier ofta ses som ett hot mot objektiviteten. Kvalitativa studier tenderar att vara tolkande, djupgående och att fokusera på hur ett fenomen ser ut snarare än varför det ser ut som det gör. Kvalitativ forskning vill förstå beteenden och sammanhang i en viss kontext och ämnar inte vara generaliserbara till andra miljöer i samma grad som kvantitativ forskning (Bryman, 2011).

4.2 Studiens fokus

Jag valde en kvalitativ ansats för min studie eftersom studiens syfte är induktivt formulerat. För att undersöka vad en kreativ lärmiljö innebär för elever på det estetiska programmet i musik, vilka faktorer som påverkar den samt hur en kreativ lärmiljö kan skapas behöver forskaren få en djupare inblick i elevernas tankar om verkligheten. En kvalitativ ansats öppnar upp för att djupdyka i elevernas egna uppfattning av sin livsvärld och verklighet (Kvale & Brinkman,

2009). För att lyfta fram elevernas tankar och perspektiv har jag valt de kvalitativa metoderna *semistrukturerad intervju* och *fotoelicitering*. Genom semistrukturerad intervju kan forskaren vara flexibel i hur intervjun artar sig samtidigt som förbestämda frågor kan användas för att belysa de teman som är relevanta för studien (Bryman, 2011). Fotoelicitering är användande av fotografier för att locka fram berättande i samband med intervjun (Fors & Bäckström, 2015).

För att lyfta fram elevernas perspektiv på vad en kreativ lärmiljö innebär fick de intervjuade eleverna i uppgift att ta med fotografier på miljöer som de tror påverkar deras lärande och kreativitet positivt och negativt. Dessa fotografier användes sedan som utgångspunkt för intervjun och möjliggjorde en djupare inblick för forskaren i elevernas verklighet. Samtidigt startar bilderna en tankeprocess hos eleverna om vad en kreativ lärmiljö innebär hos eleven redan innan intervjun äger rum.

4.3 Metoder för datainsamling

I detta kapitel presenteras de metoder som valts för studien: kvalitativ intervju och fotoelicitering.

4.3.1 Kvalitativ intervju

En intervju är ett samtal där en person frågas ut (NE, 2019). En kvalitativ intervju skiljer sig från en kvantitativ genom att vara mindre strukturerad och lägga fokus på intervjupersonernas egna ståndpunkter (Bryman, 2011). Kvalitativa intervjuer gör det möjligt för forskaren att ta del av informanternas personliga subjektiva upplevelser och tankar.

Bryman (2011) delar in kvalitativa intervjuer i ostrukturerade intervjuer och semistrukturerade intervjuer. En ostrukturerad intervju har en tydlig inledning på intervjun men lämnar sedan samtalet öppet för att påverka intervjupersonen i sina svar så lite som möjligt. En semistrukturerad intervju däremot följer ofta en mall och är användbar när det finns ett antal teman som forskaren vill beröra och forskaren behöver ställa följdfrågor. Det är viktigt att mallen ger utrymme för flexibilitet eftersom forskaren i en kvalitativ studie vill påverka deltagaren så lite som möjligt (Bryman, 2011). I denna studie användes semistrukturerad intervju som metod med utgångspunkt i elevernas egenproducerade fotografier.

4.3.2 Fotoelicitering

Fotoelicitering är användningen av fotografier för att locka fram berättande i samband med intervjuer (Bryman, 2011; Fors & Bäckström, 2015). Metoden är användbar för att synliggöra känslor och stämningar som kan vara svåra att sätta ord på. Det kan också vara ett sätt att visa på saker som är självklara för den intervjuade men osynliga för forskaren och tvärtom. Genom att samtalet kretsar kring bilder kan forskaren få djupare förståelse för den intervjuade personens relation till bilden. Bilderna som används vid intervjun kan antingen vara producerade av forskaren, av deltagarna eller skapade tillsammans. Egenproducerade bilder kan användas för att göra studien meningsfull för deltagaren och skapa ett diskussionsunderlag som engagerar. Samtidigt får forskaren lära känna deltagaren bättre genom att deltagaren delar med sig av sitt perspektiv på ett fenomen genom bilderna (Fors & Bäckström, 2015). Fors och Bäckström (2015) menar att fotoelicitering skiljer sig från en vanlig intervju genom att bryta upp traditionella samtalsmönster som bygger på fråga-svar. När deltagaren och forskaren möts över en bild påverkas maktbalansen i samtalet så att båda parter har utrymme att påverka var samtalsfokus ska vara.

I denna studie har elever fått fotografera sin skolmiljö med sina egna mobilkameror. Genom detta val av kamera tror jag att jag påverkar miljön så lite som möjligt. Att fotografera med mobiltelefonen är vanligt förekommande i skolan idag, både på och utanför lektioner.

4.4 Studiens genomförande

Här presenteras själva processen för hur datainsamlingen gick till. Först beskrivs hur urvalet av deltagare gjordes, därefter vilka studiens deltagare är och sist hur själva datainsamlingen gick till.

4.4.1 Urval

Studien gjordes under vintern 2019 på samma skola som jag hade min verksamhetsförlagda utbildning (VFU). Under min VFU blev jag placerad i ett arbetslag med lärare som endast undervisar i årskurs 3 på estetiska programmet i musik. För att underlätta kontakten med eleverna och möjligheten att boka tid för intervju gjorde jag mitt urval endast från denna årskurs.

Under en klassträff med årskurs 3 på skolan presenterade jag kort min studie muntligt för eleverna och frågade sedan om det fanns några frivilliga deltagare. Mitt mål var att få 4-6 deltagare till studien. Eftersom intresset att delta var större än detta kunde jag strategiskt välja så att jag fick en jämn könsfördelning.

4.4.2 Deltagare

Studiens informanter benämns i denna studie som deltagare och är sex stycken elever i årskurs tre på ett estetiskt program på gymnasiet i Sverige. Samtliga elever går musikinriktningen med pop och rock genren i fokus. Elevernas fördjupningar är inom musikproduktion, singer/songwriter eller instrument och sång. För att säkerställa att deltagarna förblir anonyma har de fått könsneutrala namn och benämns som hen. Eleverna, som egentligen heter något annat, har fått de fingerade namnen: Alex, Eli, Jean, Kim, Love och Robin.

4.4.3 Datainsamling

Här följer en kronologisk sammanfattning av hur datainsamlingen och genomförandet av intervjun har gått till. Med utgångspunkt i studiens syfte och frågeställning och tidigare forskning inom ämnet utformade jag tillsammans med min handledare en intervjuguide med frågor till eleverna om deras tankar och erfarenheter av kreativa lärmiljöer. Jag sammanställde även en samtyckesblankett och en "hjälpplapp" med förslag på vad eleverna skulle visa mig genom sitt fotograferande.

För att testa metoden, intervjuguiden och samtyckesblanketten gjorde jag en pilotintervju två veckor innan de riktiga intervjuerna. Datan från pilotintervjun är inte med i studien. Däremot justerades samtyckesblanketten och hjälpplappen utifrån den feedback jag fick efter pilotintervjun så att deltagarnas uppgift blev tydligare.

Min första dag på skolan presenterade jag studien på en lektion i helklass med årskurs tre och gjorde ett urval ifrån frivilliga elever från klassen. Deltagarna fick varsin "hjälp-lapp" med instruktioner om hur de skulle samla in sina bilder (se bilaga 3) och lämnade kontaktuppgifter till mig för att boka tid för intervju. Jag klargjorde även att eleverna skulle bli anonyma i studien och att bilderna skulle avidentifieras så att inga människor skulle kännas igen. Deltagarna fick anmäla intresse genom handuppräkningsblankett och blev därför inte helt anonyma inför klassen. Nästa dag skickades mail till de intresserade eleverna med förslag på tider för intervju, en samtyckesblankett (se bilaga 2) samt information om att den skulle skrivas under vid

intervjutillfället. Jag samtalade även med skolans rektor och fick ett muntligt godkännande att genomföra min studie samt tillåtelse att publicera deltagarnas avidentifierade bilder från skolan. På fredagen samma vecka skickades ett påminnelsemail ut till eleverna att komma ihåg att ta bilder och boka tid för intervju. Samtliga intervjuer genomfördes under torsdagen och fredagen veckan därpå, en och en halv vecka efter att eleverna anmält sitt intresse.

Intervjuerna hölls i en konferenslokal på skolan.

I ena änden av rummet fanns ett konferensbord med 8-10 stolar, en whiteboardtavla som även fungerade som projektionsvägg för projektor, två högtalare och en krukväxt. I andra änden av rummet fanns två soffor och en hörna för fotografering. Längs ena väggen var fönster ut mot gatan med dagsljusinsläpp. Med intentionen att få en trygg och avslappnad stämning dukade jag upp fika på konferensbordet och spelade lugn musik i bakgrunden under intervjuerna. I valet av musik utgick jag ifrån mig själv och valde en lista jag själv tyckte om och blev lugn av i hopp om att den skulle ha liknande effekt på mina deltagare.



Deltagarnas bilder skickades till mig innan

intervjun och projicerades sedan på whiteboardtavlan med hjälp av dator, projektor och mjukvara som skapade ett bildkollage. Deltagarna hade med sig 4-6 bilder vardera och samtliga bilder användes som samtalsunderlag till intervjun. För att skapa en gynnsam miljö för ett öppet samtal placerade jag två stolar med 45 graders vinkel mot varandra och riktade mot väggen med bilderna. Min intention med detta var att sätta deltagarnas bilder i fokus för samtalet samt att ge deltagarna möjlighet att välja om de ville titta på väggen eller mig när vi pratade. Innan vi började intervjun fick deltagarna möjlighet att tycka till om musiken var störande samt skriva under samtyckesblanketten. Samtliga elever valde att ha musiken på. På bordet mellan oss fanns även papper och färgpennor att använda vid behov som ett kommunikativt hjälpmedel om deltagarna ville berätta om den fysiska miljön, förtydliga något i bilderna eller skapa en visuell bild av sina tankar. Ingen av eleverna valde att använda pennorna under intervjun. De första två intervjuerna var planerade att genomföras på tisdagseftermiddagen men blev inställda och

ombokade på grund av återbud från eleverna. En av intervjuerna på torsdagseftermiddagen hölls i min lägenhet eftersom skolan stängde tidigare på grund av sjukdom. I min lägenhet återskapade jag intervjumiljön så gott jag kunde med fika, musik, projektion på väggen och två stolar med 45 graders vinkel mot varandra och bildväggen. Intervjuerna var planerade att ta 30 minuter men de första två intervjuerna blev närmare 45 min långa. Under första intervjun avbröts ljudinspelningen efter drygt 15 minuter, vilket gjorde att cirka 20 minuter av intervjun gick förlorad. Till följande intervjuer gjordes en backupinspelning för att undvika att samma sak skulle hända igen.

Efter intervjuerna tackade jag deltagarna för deras deltagande och klargjorde att de gärna fick höra av sig om det var något de sagt som de ansåg var känsligt, eller som de inte kunde stå för. Ingen av de intervjuade hörde av sig efteråt. Mellan intervjuerna sorterade jag deltagarnas bilder i mappar och sparade kollagen på min dator utan att ange deltagarens namn.

4.5 Analys

Samtalen spelades in under intervjuerna för att sedan transkriberas. Efter transkriberingen genomfördes en tematisk analys av den insamlade datan. Tematisk analys innebär att datan läses igenom noggrant och kategoriseras utefter olika teman. I analysen har jag utgått ifrån frågorna i intervjuguiden för att skapa teman som hör ihop med frågorna.

4.6 Studiens tillförlitlighet

Tillförlitlighet i kvantitativ forskning brukar ofta beskrivas genom kriterierna intern- och extern validitet, reliabilitet och objektivitet. I kvalitativ forskning motsvaras kan dessa kriterier av trovärdighet, överförbarhet, pålitlighet samt en möjlighet att styrka och konfirmera (Bryman, 2011)

Trovärdighet innebär att “forskningen utförts i enlighet med de regler som finns och att man rapporterar resultaten till de personer som är en del av den sociala verklighet som studerats för att dessa ska bekräfta att forskaren uppfattat den verkligheten på rätt sätt” (Bryman, 2011, s. 355). Överförbarhet handlar om hur överförbara resultaten är till en annan miljö. För att resultaten ska vara överförbara är det viktigt att forskaren ger täta beskrivningar av de detaljer som ingår i en kultur (Bryman, 2011). Det tredje kriteriet, pålitlighet, innebär att forskaren redogör för alla stadier i forskningsprocessen och att den forskningen granskas av någon eller några som är insatta i ämnet.

Genom ett nära samarbete med handledare under processens gång, opponering samt och ett slutgiltigt godkännande av handledare och examinator har denna studie tagit hänsyn till pålitligheten. “Att kunna styrka och konfirmera innebär att forskaren, utifrån insikten att det inte går att få någon fullständig objektivitet i samhällelig forskning, försöker säkerställa att han eller hon agerat i god tro”. Det innebär med andra ord “att forskaren inte medvetet låtit personliga värderingar och teoretisk inriktning påverka utförandet av slutsatserna i en undersökning.” (Bryman 2011, s. 355).

Studiens resultat kan inte ses som generella eftersom intervjuer endast gjorts med ett fåtal elever på samma skola med estetiskt program. Däremot kan olika slutsatser dras och diskuteras utifrån de olika perspektiv på kreativa lärmiljöer som eleverna bidragit med.

4.7 Etiska överväganden

Vetenskapsrådet (2002) har formulerat fyra forskningsetiska huvudkrav för att garantera att forskning tar hänsyn till samhällets behov av ny kunskap samtidigt som individer skyddas från olämplig insyn i livsförhållanden, kränkningar och skador. De fyra kraven är informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet.

Informationskravet innebär att forskningsdeltagarna har rätt att informeras om forskningens syfte. Deltagarna i föreliggande studie informerades om syftet med studien både muntligt och skriftligt innan intervjun. Genom att deltagarna fick skriva under en samtyckesblankett (se bilaga 2) där syftet är tydligt formulerat innan, har jag tagit hänsyn till informationskravet. Samtyckeskravet innebär att deltagaren har rätt att bestämma över sin medverkan, det vill säga ha möjlighet att styra över och avbryta sin medverkan. Forskaren bör inte vara beroende av deltagarens medverkan. Att forska i en skola kräver samtycke från rektorn och föräldrarna (Fors & Bäckström, 2015). För deltagare under 15 år krävs vårdnadshavares samtycke. I samtyckesblanketten som deltagarna skrev under står att deltagaren har rätt att avbryta sin medverkan i studien när som helst utan att ange varför. Genom att planera för fler antal deltagare än jag ansåg nödvändigt för att studien skulle vara genomförbar var jag inte beroende av varje deltagares medverkan för att genomföra studien. Eftersom alla deltagare i studien var över 15 år kontaktades inte vårdnadshavare i samband med deltagarnas samtycke till att delta i studien. Däremot kontaktades skolans rektor, som lämnade muntligt samtycke till att forskningen genomfördes på skolan.

Något som är konfidentiellt bör endast meddelas i förtroende inom en sluten grupp och är alltså hemlig för utomstående (NE, 2019). Konfidentialitetskravet handlar om att de uppgifter som lämnats om personer i studien inte ska kunna knytas till individen, särskilt om uppgifter som skulle kunna vara etiskt känsliga lämnats. När jag gjorde mitt urval för studien lovade jag att eleverna skulle få vara anonyma i undersökningen.

För att ta hänsyn till konfidentialitetskravet ersattes deltagarnas namn med könsneutrala fingerade namn i studien och jag valde att inte presentera vilken fördjupning varje elev hade valt, då slutsatser om skola och klass skulle kunna dras med dessa uppgifter. Med uppgifter om elevernas kön skulle personerna kunna identifieras på individnivå. Eftersom studien inte ämnar att undersöka förhållandet mellan könen kunde jag utesluta detta utan att påverka studiens resultat. Genom att låta deltagarna vara könsneutrala kan jag också undgå att könsnormer och eventuella fördomar om könsidentitet påverkar läsarens perspektiv på elevernas tankar och åsikter. Enligt konfidentialitetskravet ska uppgifter om personer som lagras inte vara möjliga att koppla till en individ. Därför har bilderna som tagits lagrats digitalt i mappar som inte är knutna till deltagarnas riktiga namn.

Nyttjandekravet innebär att insamlad data och personuppgifter inte används till annat än i forskningsändamål. Personuppgifter som samlats in får inte användas för beslut som påverkar den enskilde om man inte fått medgivande från den berörda. Genom samtyckesblanketten försäkrades att deltagarnas bilder tillåts att användas i forskningssyfte. Den insamlade datan kommer inte användas till annat än i forskningsändamål.

5. Resultat

Följande kapitel avser presenteras deltagarnas perspektiv på vad som är en kreativ lärmiljö och vilka faktorer som påverkar den. Första avsnittet handlar om deras definitioner och beskrivningar av vad en kreativ lärmiljö är. I nästa avsnitt lyfts vilka faktorer som deltagarna upplever påverkar den kreativa lärmiljön. I sista avsnittet presenteras elevernas tankar om hur en kreativ lärmiljö skulle kunna skapas.

När deltagarnas röster presenteras i citat har jag ibland valt att ta bort utfyllnadsord såsom ”liksom” och ”typ” eftersom de inte fyller någon funktion i sammanhanget. Ibland såg jag det relevant att korta ned informanternas meningar för att göra resultatet mer lättförståeligt. När jag hoppat över delar av meningar eller ord markeras detta med // i citaten.

5.1 Deltagarnas definitioner och beskrivningar av en kreativ lärmiljö

När deltagarna ska definiera och beskriva vad en kreativ lärmiljö innebär för dem utgår de ifrån både sin skolmiljö och sin vardagsmiljö. De beskriver både den fysiska miljön och den pedagogiska miljön och det är inte helt möjligt att separera de två i resultatet. Utgångspunkten för beskrivningarna och definitionerna av en kreativ lärmiljö kan i vissa fall ha med deltagarnas individuella uppfattningar av kreativitet att göra och ibland består definitionen av beskrivningen av det motsatta dvs det som inte utgör en kreativ lärmiljö.

Alex definierar kreativitet som att skapa någonting utifrån sig själv, att förverkliga en ide eller känsla.

Kreativitet, det känns ju som när man skapar någonting utifrån sig själv. Man kan ha en tanke och sen göra det verklighet. Att förverkliga en känsla eller en ide, någonting som man har i sig som man vill visa för andra eller för sig själv (Alex).

Love definierar en kreativ lärmiljö som en kombination av den pedagogiska och fysiska lärmiljön och hur de fysiska förutsättningarna skapar begränsningar och möjligheter för de pedagogiska:

En avslappnad miljö. För då dras jag mer till ensemblerum eller bibliotek. Där det är liksom inte så strikt, där det bara är att någon står framför mig och ska lära ut, utan en miljö där man kan sitta. Typ som ett runt bord är ju mycket mer inbjudande än ett

fyrkantigt. För då blir det mer att man har ett samtal tillsammans istället för att en som föreläser för andra. (Love)

När Robin ska beskriva en kreativ lärmiljö påtalar Robin i merpart den fysiska miljön:

Det behöver inte vara något speciellt bara det är lite mer färger i det, något som ger en inspiration. Som biblioteket, har du varit där nere? Där är det väldigt mycket färger och såna där draperier, jag vet inte vad det heter. Alltså bara sånt smått, detaljer ger mig väldigt mycket inspiration och motivation // det kan nog också vara stolarna, alltså att det är bekvämt att sitta och man är avskild från de flesta. Folk och sånt. (Robin)

Jean beskriver två olika typer av kreativa lärmiljöer och skiljer på miljöer som ger nya intryck och miljöer för kreativt uttryck.

Det finns ju två olika perspektiv på och vara kreativ för mig och det är ju bilen - det fria, och studion - det enkelriktade. //Den mest kreativa platsen på ett sätt är ju matsalen, där får jag mest intryck// Men studion... där jag får tänka på allt som jag gått igenom på dagen och få ner det i min musik till exempel// Matsalen skulle jag nog säga ger mig mest kreativa tankar, men studion är där jag får vara ensam och få ner det. (Jean)

Skolans matsal och Jeans bil är kreativa lärmiljöer eftersom de ger mycket nya intryck. Samtidigt är studion en kreativ lärmiljö eftersom det är en plats för reflektion och skapande, där Jean får bearbeta intryck och skapa något utav dem.

Inför intervjun bad jag deltagarna ta fem till sex fotografier som beskriver vad en kreativ lärmiljö innebär för dem. I nästa delkapitel redovisas vad deltagarna tagit bilder på och hur de beskriver dessa miljöer.

5.1.1 Trygg och avslappnad

När deltagarna beskriver kreativa lärmiljöer är trygghet och att kunna slappna av återkommande teman. Kim har med en bild från klassrummet som exempel på en kreativ lärmiljö då läraren lyckats skapa en avslappnad stämning under lektionen. Under dessa lektioner var klassrummet nedsläckt, upplyst med stearinljus och lågmäld jazzmusik spelades i bakgrunden samtidigt som läraren föreläste. Kim förklarar att detta motiverade hen att gå till lektionen och skapade intresse. Dessutom kom hen bättre ihåg vad hen lärt sig jämfört med andra lektioner. Kim tror att det beror på att det var en "comfortable setting"- att det kändes behagligt och bra att vara där. Hen förklarar det som att "slappna av utan att liksom sova, utan att bli trött" (Kim).

Alex, Eli och Kim pekar ut sina egna rum i hemmet som exempel på kreativa lärmiljöer. Alex



Bild 1 Det kreativa klassrummet (Kim).

berättar att hen känner sig mest kreativ och fri hemma i sitt eget rum samt att det känns inspirerande, lätt och luftigt. Både Eli och Alex beskriver det egna rummet som en tryggzon där de får tillåtelse att jobba ostört och ohämmat i egen takt. Kim beskriver stämningen i sin hemmastudio som "jättemysig" och lätt.

Love har med sig en bild på skolans bibliotek till intervjun som exempel på en kreativ lärmiljö. Hen beskriver rummet som mysigt. Böcker, gardiner, fåtöljer och den låga ljudnivån är viktiga för att skapa en lugn och harmonisk stämning



Bild 2: Biblioteket (Love)

Mysig miljö, att där är liksom dom här fåtöljerna och så är det ju gardiner runt och bara allmänt böcker, det blir så harmoniskt och fridfullt. Just att det förknippar man ju kanske lite med att man ska prata lite tystare och sådär, det blir ett allmänt lugn liksom. Och just att man har färger det blir inte så kallt och sådär. Man har mer, en tavla och lite sånt. (Love)

Både Love, Robin och Alex har med sig bilder från ensemblerummet som exempel på kreativa lärmiljöer. Ensemblerummet är den mest kreativa platsen på skolan enligt Love, vilket hen tror beror på det delade intresset för musik. Även Robin beskriver ensemblerummen som en kreativ och trygg lärmiljö.

“det är en kreativ miljö för mig, det är då jag lär mig mycket och vågar ta för mig och prova nya grejer” (Robin).

Love beskriver ensemblerummet som en avslappnad och trygg miljö som stimulerar till lärande.

5.1.2 Stimulerande och inspirerande

Stimulans och inspiration är viktigt för att öka kreativiteten enligt deltagarna och detta påtalas ofta när de beskriver kreativa lärmiljöer. Nya intryck, variation, andra människors idéer och tankar, musik, inredning, ljussättning, intresse, motivation, utmaningar, engagerade lärare, roliga lektioner och kreativa uppgifter är några av de saker som är viktiga för att inspirera till kreativitet enligt deltagarna.

För Jean innebär en kreativ lärmiljö mycket nya intryck och den egna bilen beskrivs som en inspirationsplats. Jean berättar att de bästa idéerna dyker upp när hen sitter själv i bilen och lyssnar på musik. Då får Jean nya intryck genom flera olika sinnen, hen lyssnar på musik, ser mycket hela tiden och det krävs att en är alert i trafiken. Jean lyfter sitt intresse för



Bild 3: Jeans bil (Jean)

bilar och bilens olika möjligheter som anledningar till att bilen är en inspirerande miljö. Möjligheten att sitta själv eller ha med kompisar, möjligheten att lyssna på musik och möjligheten att ta sig vart en vill. Att ha all makt över bilen ger en känsla av frihet och kontroll enligt Jean.

Jag kan ta mig vart jag vill, jag kan göra vad jag vill och det finns inget som stoppar mig (Jean)

I skolan beskrivs bland annat den kombinerade scen- och matsalen som en plats som ger mycket energi, nya intryck och kreativ stimulans. Jean berättar att det är en naturlig mötesplats för eleverna, vilket innebär mycket intryck och inspiration ifrån andra människor. Kim berättar att eleverna möts i matsalen innan lektioner och pratar, utbyter kunskaper och hjälper varandra. Love berättar att de ibland har lektioner på scenen i matsalen och att det är kreativt stumlerande att få stå på scen. Ofta uppträder eleverna på scenen och gästlärare bjuds in för att föreläsa förklarar Eli, som gillar den festliga stämningen vid konserter. Scenens närvaro, de röda väggarna och bilderna på tidigare elever och gästlärare bidrar också till att matsalen ger inspiration till kreativitet enligt Kim och Robin. Både Kim och Robin nämner att matsalen ibland kan bli för stökig och Kim tycker det är bra att ett tyst studierum finns i anslutning till matsalen som ger kontrast. Då kan en ta med sig energi, inspiration och tankar från matsalen in

i tysta rummet, där det är lättare att fokusera på till exempel skrivuppgifter de fått i skolan.



Bild 4: Matsalen och scenen (Kim)

Både Eli och Robin har med sig en bild på natur som ett exempel på en kreativ lärmiljö. Eli berättar att en promenad i naturen kan ge ny input och är bra när man har fastnat i sitt musikskapande. Eli understryker att det är den pausen från musiken som är viktig, men att naturen är en bra plats att pausa på. Robin tycker att naturen är en plats som ger inspiration och lugn.

"Sen använde jag naturen, för jag är mycket naturmänniska, för det stimulerar mitt lärande väldigt mycket, och ger mig inspiration och sånt//

det jag älskar är att det är så lugnt och fridfullt, det är inte massa bilar och sånt som kör där, man bara går där och njuter av all frisk luft och jag vet inte, djur. Alla djur som finns där, ja jag älskar sånt// (Robin)



Bild 5: Natur (Eli)

5.1.3 Arbete ensam och tillsammans med andra

Deltagarna argumenterar både för att det är viktigt att vara ensam för att kunna vara kreativ och att mötet med andra är viktigt. Alex föredrar att vara själv i det första stadiet av den kreativa processen det vill säga när en idé tar form. Det är då Alex kan få utlopp för inre tankar och idéer och hitta ett bra fokus, vilket bäst görs hemma i sitt eget rum eller i skolans tysta rum. Att vara ensam beskrivs av även av Jean som bra för kreativiteten eftersom det är lättare att gå utanför

boxen när ingen dömer ens idéer. Däremot tycker både Alex och Jean att mötet med andra är viktigt för att kunna dela med sig av idéer och få feedback.

Efter att jag har kommit ut från mitt rum så behöver jag gå till ensemblerummet och prova det med andra (Alex).

I skolan är den kombinerande scen och matsalen och ensemblerummet de främsta mötesplatserna. Flera av eleverna beskriver ensemblerummet på skolan som en kreativ lärmiljö som uppmuntrar till samarbete.



Bild 6: Ensemblerummet (Alex)

Möjligheten att kunna bolla idéer med andra, utbyta tankar och få feedback är bra för kreativiteten och det är något som ofta sker i ensemblerummet enligt merparten av deltagarna. Andras idéer kan få en att tänka i nya banor och utmana ens tankesätt.

Alla har ju utvecklats musikaliskt på olika sätt och åt olika stilar, olika instrument och olika genrer//Jag gillar ju det här mötet med människor som är olika så att man inte bara matas med sina egna idéer utan blir mer utmanad (Alex)

Här ser Alex olikheter som en fördel eftersom någon som tänker annorlunda har större möjlighet att utveckla ens idéer till något en inte hade kunnat göra själv. Även Love och Robin menar att mötet med andra kan ge nya idéer, råd och tips. Det är kreativt stimulerande att höra andras åsikter, synvinklar och tankar och att se andra spela musik tycker Love.

Robin beskriver mötet med andra som viktigt för att kunna hjälpa varandra i skolan och få råd och tips. Samtidigt tycker Robin att miljöer med andra människor i kan hämma lärandet eftersom de lätt distraherar och hindrar hen från att ta in att ta in ny information.

5.2 Faktorer som påverkar den pedagogiska miljön

I följande kapitel presenteras deltagarnas tankar om hur den psykosociala miljön och lärandeklimatet i skolan påverkar deras kreativitet och lärande.

5.2.1 Socialt stöd

Ett välfungerande samarbete och ett bra gruppklimat är viktigt för att kunna vara kreativ i grupp enligt studiens deltagare. Att gruppen är motiverad, vill utvecklas och lära sig nya saker är viktigt för ett kreativt stimulerande gruppklimat enligt Robin. Eli framhåller öppenhet mot varandra i relationer, att ta andras idéer på allvar och att våga dela med sig av sina tankar för ett välfungerande samarbete. För detta är det viktigt att känna varandra väl menar Eli. I likhet med Eli tycker Robin att estetiska programmet stimulerar till kreativitet genom att en lär känna andra människor, får ta del av andras tankar, utveckla sitt tankesätt och se fler perspektiv. Kim tycker det är viktigt att ta vara på varandras kunskaper och att lära av varandra, att se gruppens behov före sina egna och att visa respekt för sina klasskompisar när de jobbar i grupp. Det är lättare att samarbeta om gruppen är på ungefär samma kunskapsnivå, samtidigt är det bra att alla kan olika saker enligt Kim.

Jag tror också att vi samarbetar bra dom som jag sitter med att hjälpa varandra att lära. För att vi är alla på olika nivåer, när jag ska på gitarrlektion som jag precis har börjat på så får jag hjälp av en annan som är bättre på det än jag som kan förklara bättre, hur jag ska lära mig, vad det är jag gör. På samma sätt omvänt// Alltså jag kan arbeta med alla, men det är inte alla som jag känner att jag lär så mycket av, så att jag skulle välja att vara tillsammans med dom som kanske är på samma nivå som jag och som gärna vill lära nåt. Men det är jätteolika nivåer i vår klass också: dom som gärna vill lära, dom som inte vill lära, dom som kanske är bättre på matte, dom som kanske är bättre på nåt annat. Så därför. Men jag tror att vi alla är bra på att samarbeta ändå, när vi ska.
(Kim)

5.2.2 Förväntningar och risktaganden

En stor del av intervjuerna pratar deltagarna om hur olika typer av förväntningar påverkar deras lärande och kreativitet. Tydliga förväntningar uppmuntrar till kreativitet och lärande enligt både Jean och Kim eftersom de ger struktur och kontroll. Förväntningarna i skolan bör enligt Jean vara individuellt anpassade, eftersom alla elever är olika och inte kan förväntas uppnå samma saker. Höga förväntningar från lärare kan vara positivt enligt Love, eftersom utmaningar är

motiverande och det är viktigt tycker Kim att lärarna bryr sig och tror på elevernas förmågor. Både Alex och Eli menar att det kan vara hämmande att ha för höga förväntningar på sig själv. Enligt Eli är det skönt att ha låga förväntningar på sig själv – ”Då kan man bara gå uppåt”(Eli). Vad Eli menar är att låga förväntningar leder till att alla framsteg ses som lyckanden, medan höga förväntningar gör att ett misslyckande känns som ett nedslag. Enligt Eli är det viktigt att skapa musik för sin egen skull och inte för att det förväntas av en, eftersom musiken då både blir bättre och mer unik, eller kreativ. Att förväntas att alltid prestera bra samt att behöva upprätthålla bilden av sig själv som duktig elev, är negativt för både kreativitet och lärande enligt Alex och Love. Alex berättar att hen mår ganska dåligt av höga förväntningar på sig själv och det leder till att hen inte vågar vara kreativ och prova sig fram, eftersom man är rädd att man ska göra någonting som inte blir bra.

Jag mår ganska dåligt av höga förväntningar egentligen...Från främst mig själv, det är väl någon sorts prestationsångestgrej där liksom och den kan ju också vara väldigt hämmande. Man känner sig lite strypt och låst. Man vågar inte riktigt vara kreativ och pröva sig fram för att man är rädd att man ska göra någonting som inte blir bra. // I mitt rum så är det ju bara jag som har förväntningar på mig själv och dom kan ju också vara hämmande men oftast så är jag ju mycket friare i mitt rum än jag är i ensemblesalen t.ex. där jag känner någon sorts, att jag måste prestera på något sätt. Eller att man är rädd lite för att testa sig fram i vissa sammanhang om man inte är trygg med dom man spelar med. (Alex)

Att Alex inte känner sig lika trygg i skolan tror hen beror på rädsla för att bryta mot förväntningarna av att vara en duktig elev

"man har liksom en bild av sig själv och hur man tror att andra ser en och den bilden är man ganska rädd för att bryta och om man då har den här bilden av att man anser sig ganska duktig och ganska ambitiös och så, så är man ju rädd för att bryta den bilden hos andra. Man vill ju gärna att andra ska se en som duktig och ambitiös så då är man rädd för att göra fel inför dom."(Alex).

Samtidigt förklarar Alex att det är viktigt att få göra fel och testa sig fram för att kunna vara kreativ. Även Kim och Love berättar att de lätt fastnar i en roll som duktig elev, eftersom det förväntas av dem. Ibland leder det till att Love inte gör sitt bästa

ibland så blir man inte så motiverad till att alltid ge precis vad lärarna vill ha eller ännu mer, för då har man lagt den standarden. Så skulle du inte hålla det så... jag vet inte... förväntningarna är så olika från person till person (Love)

Samtidigt som Jean tycker att förväntningar från lärare i skolan borde vara individuellt anpassade tycker både Kim och Love att ojämlika krav blir orättvist och leder till att vissa elever förväntas dra mer i projekt än andra. De flesta av deltagarna är dock överens om att otydliga förväntningar är hämmande för kreativitet och lärande eftersom de leder till brist på kontroll över situationen.

5.2.3 Kontroll

När deltagarna beskriver saker som stressar dem i skolan eller platser de inte trivs på är brist på kontroll över situationen ett återkommande tema. Robin blir lätt distraherad och stressad av olika ljud i skolan och att ha dator och telefon i skolan eftersom det gör att hen tappar fokus.

Ljud, det är alltid ljud. Människor runt omkring mig som tappar fokus, det är väldigt stressande. För då sitter man där och känner: okej jag vill börja prata med dom, men det ska jag inte och det är jobbigt. Också allmänt att man har datorer också, det är väldigt stressande för då vill jag sitta och kolla på Facebook och spela sims och lite sånt //jag tappar fokus väldigt mycket och det är väldigt jobbigt, då tappar man ju kontroll (Robin).

Att kunna gå undan och sitta själv i ett tyst rum däremot fungerar bra för Robin. Skillnaden är alltså att ha kontroll över ljudvolymen eller inte.

Jean upplever att dålig kommunikation med lärarna är stressande, till exempel om hen inte får veta i god tid att hen ligger efter i ett ämne, då tappar hen lätt kontroll över situationen. Att ha kontroll däremot, verkar vara något som är viktigt i en kreativ lärmiljö enligt deltagarna. Jeans citat som beskriver känslan av att sitta i bilen ” Jag kan ta mig var jag vill, jag kan göra vad jag vill och det finns inget som stoppar mig”, beskriver en hög känsla av kontroll. Kim berättar att hen inte trivs i matsalen när hela skolan har lunch samtidigt:

det enda som skulle vara negativt skulle vara i matsalen när det är för många, när liksom hela skolan har matpaus samtidigt. För att med så många människor som pratar, ja. Så kan det bli lite stökigt och man blir lite irriterad också (Kim).

Kim trivs däremot bra i tysta rummet på skolan som ligger intill matsalen:

"man kan få tyst, men man kan sätta det på som man vill, och ha liksom den volymen som man vill. Så brukar jag gå ut och prata med dom som sitter där ute (i matsalen) och så går jag in igen och liksom arbetar. Så tar man nästan energin som kommer där utifrån med in utan att ta hela."

Kim bekräftar att kontrasten mellan att ha ett tyst rum där hen kan koncentrera sig och att komma ut och få nya intryck och inspiration stimulerande lärande och kreativitet.

Kims exempel lyfter precis som Robins fram möjligheten att kontrollera ljudvolymen som positivt för kreativitet och lärande. Även möjligheten till att justera ljuset i studion, beskrivs som en anledning till att studion är en kreativ plats av Eli, vilket kan ses som att ha kontroll över rummets ljussättning.

5.2.4 Tid på dygnet

Vilken tid på dygnet det är verkar spela roll för hur kreativa deltagarna upplever sig vara. Eli, Robin och Kim ser sig som mest kreativa på kvällen och natten. Eli tror att det framförallt handlar om att hen får lugn och ro för sig själv vilket leder till att hen kan koncentrera sig bättre. På kvällen störs hen inte heller lika mycket av telefonen som på dagarna. Robin är inne på samma spår som Eli.

Jag tror det är mer under kvällen och natten skulle jag säga. Jag vet inte varför riktigt men det känns lugnare då typ. Då är inte allt igång (Robin).

Kim känner sig mest kreativ på kvällen eftersom att det är mörkt då och hen gillar stearinljus och lampor som ger varmt ljus. Love däremot känner sig mest kreativ på morgonen och under förmiddagen:

Morgonen skulle jag säga, då har man kommit upp och ätit frukost och sådär. Sen när det går mot eftermiddagen så kanske man inte har ätit jättemycket lunch och sen går det bara nedåt liksom (Love)

Under Alex och Jeans intervjuer ställs inte frågan om vilken tid på dygnet de känner sig som mest kreativa.

5.3 Faktorer som påverkar den fysiska miljön

I följande kapitel beskrivs elevernas tankar om vad som påverkar deras kreativitet och lärande i det fysiska rummet.

5.3.1 Ljud och ljus

Att kunna kontrollera vilken typ av ljud och ljus som finns i lärmiljön är viktigt för flera av studiens deltagare. Ljudmiljön kan enligt deltagarna både bidra till kreativitet, som i exemplet från klassrummet med lågmäld jazzmusik bakgrunden och hindra kreativitet. Vilken typ av ljud och ljus som är behagliga och inspirerar, och vilken typ av ljud som distraherar är individuellt olika.

Alex vill helst ha det tyst när hen ska vara kreativ men en viss sorts ljud går bra:

En viss sorts ljud tycker jag om. Men oftast vill jag ha det tyst, ganska helt tyst faktiskt.
// Om jag sitter hemma och det är fågelkvitter och sånt så är det någonting positivt men om det är i skolan och det är någon som står och borrar utanför så är det såna grejer som... Eller det är mer mekaniska ljud som är störande skulle jag säga. Eller om jag har igång datorn och fläkten går igång och börjar surra så kan det vara störande. Men om det blåser ute så är det ingen fara. (Alex)

Under intervjun störs inte Alex av bakgrundsmusiken, men tycker att surret från projektorn som projicerar bilderna är ett störmoment.

Eli gillar att lyssna på musik på klubbar, speciellt om det är musik som hen gillar. Hen har lätt att koncentrera sig med musik i bakgrunden och gillar att lyssna på musik i på lektioner och när hen skriver. Eli har svårt att komma på ljud som är störande men när jag nämner byggarbetet utanför förklarar hen att det är störande och att det påverkar hela klassen. Det blir stirrigt och snackigt av att det mullrar och distraherar på lektioner.

Love tycker det är avkopplande med bakgrundsmusik och kan inte komma på så mycket ljud som stör. När jag frågar om hen störs av byggarbetet utanför så svarar hen "nej det är inget som stör mig. Jag är inte så kinkig".

Kim pratar om att ha dimension i ljudet när hen ska vara kreativ:

Jag känner faktiskt att jag är bättre på att vara kreativ när det är tyst, än stökigt eller, ja. Men inte helt tyst, liksom att det finns lite dimension i ljudet och allt. Det som jag gillade med lärare X var att hen alltid hade en liten volym av Jazz i bakgrunden, som inte stör eller tar plats liksom i sin kreativitet men fortfarande påverkar. (Kim)

Love tycker att det kan bli för stark volym på ensemblelektionerna "Det enda som jag känner såhär, mycket ljud, det är ju ensemblesalarna liksom, oftast har man en trummis som gillar att spela hårt liksom. Så efter en lektion, ja, då är du nöjd liksom".

Robin upplever ofta ljud som stressande i lärmiljön, alltifrån människor som pratar till telefoner som plingar kan få hen att tappa koncentrationen.

"datorerna och elektronik allmänt, är ju väldigt störande. Mobilen typ, den har jag ju alltid med mig, och det är jättedåligt för mig men jag har den. // så bara blinkar den till lite så bara kollar man dit// Jag gjorde det senast för bara några minuter sen här liksom (Robin)

Eftersom Robin distraheras av elektronik frågar jag om sullet från projektorn stör.

"stör inte mig men jag tänker ju på det, det är inte störande för jag kan ju prata liksom. Det är så om det är intressanta saker så skiter jag i vilket." (Robin)

När det gäller ljus, så längtar flera av deltagarna efter mer dagsljus i skolan och en mer varierad och dynamisk ljussättning i klassrum och korridorer. Kim vill gärna ha varmt ljus för att vara kreativ i skolan. Hen tycker om stearinljus och tycker att alla lysrörslampor i skolan skulle kunna bytas ut mot golv och vägglampor.

Både Love, Robin och Eli längtar efter mer dagsljus i skolan:

"En sak som vi har för lite av är dagsljus. För det har jag märkt väldigt mycket att man saknar det, otroligt mycket" (Love).

Det som påverkar min kreativitet i rummet är nästan ljus och sånt, det är inget dagsljus det är bara konstgjort ljus och det påverkar en jättemycket och gör en mycket tröttare och lite så. Väldigt många klassrum har ju liksom bara sånt här konstgjort ljus, där ute är det liksom dagsljus och det är skönt. Det hade hjälpt nog jävligt mycket faktiskt. (Robin)

I skolan trivs Eli bäst i studion, där en kan byta mellan "sjukhusljus, mysljus och helt nedsläckt". Eli efterlyser också rum i skolan med ljusdesign, mörka rum med kreativt inspirerande ljus, som på nattklubb eller på scen.

5.3.2 Inredning

Möbler, inredning och färg kan bidra med en känsla och sätta en stämning i rummet enligt Kim, Alex och Love.

Jag tror att man känner stor skillnad i olika rum beroende på liksom alla dom grejerna som vi har sagt med färger och folk och sånt men också beroende på möbler. För att jag hade en lägenhet som inte kändes så mysig, även om liksom jag gjorde allt möjligt för att göra den, att den skulle kännas som ett mysigt ställe men möblerna var inte helt min stil eller det som jag kände liksom kändes bra. Så i en lägenhet som det känns... man känner liksom igen, helt olika känslor (Kim).

I citatet nedan jämför Love två klassrum, ett som är svartvitt och ett som har röda väggar.

jag tog med den bilden för att jämföra med det andra klassrummet där man har en röd vägg och man känner sig mycket mer inbjuden där, det känns lugnare och mycket varmare liksom. // "om man tänker sig en typisk skolmiljö, såhär när man gick i lågstadiet, man hade bänkar som man lyfte på och sådär, det liksom ger mig kalla kårar typ. För det känns såhär: nej usch. I sådana miljöer så är det såhär mobbning och sånt. (Love)

När deltagarna pratar om inredning som stimulerar till kreativitet nämner de bland annat tavlor, stämningsskapande lampor, gröna växter och bekväma stolar. Samtliga deltagare framhåller att det gärna får finnas lite färg i rummet för att stimulera till kreativitet.

Både Robin och Love menar att små inredningsdetaljer gör stor skillnad för hur kreativt stimulerande ett rum är samt att inredning som är mindre typisk för en skolmiljö stimulerar till kreativitet.

Innan i matsalen så hade dom satt en liten blomma på varje bord och det blev så mycket trevligare, så det kan jag sakna lite, dom här små detaljerna som gör att det kanske känns mindre som en typisk skolmiljö (Love).

Vidare menar Love att det är skillnad på att ha runda bord och fyrkantiga bord i klassrummet. Runda bord inbjuder till samtal, medan fyrkantiga bord riktar fokus mot läraren och whiteboardtavlan. Love föredrar att ha runda bord i klassrummet eftersom det inbjuder till samtal, vilket enligt Love gör att en lär sig mer. De fyrkantiga borden är bättre om en vill vara anonym och om fokus ska riktas endast på läraren och tavlan.

Lättillgängliga musikinstrument kan ses både som ett funktionellt stöd för kreativiteten och inspirationsstöd för lärande enligt deltagarna. Både Alex och Kim tycker att lättillgängliga instrument bidrar till kreativt musikskapande. I flera av de rum som deltagarna beskriver som kreativa lärmiljöer finns flera olika instrument tillgängliga. Alex ser det som positivt om instrumenten står framme och redo att användas eftersom avståndet mellan idé och att börja skapa då blir mindre. Instrumenten fyller då ett funktionellt stöd för kreativiteten. Robin och

Love menar att instrument i rummet även kan ge inspirationsstöd för kreativitet och lärande.

bara jag ser instrument så blir jag allmänt kreativ, vill bara sätta mig och lära mig allt som går att lära sig typ (Robin).

Love tycker också att pianot i klassrummet inspirerar till kreativitet, även om det inte används eftersom det ger en trevlig känsla. Flera av deltagarna önskar att skolan gav en mer ombonad känsla och var mer personligt inredd. Alex föreslår att klassrummen skulle inredas efter teman för att ge en mer personlig känsla variation i klassrummen.

Eleverna är överens om att det rådande klassrummet som är svartvitt, upplevs som dött och tråkigt men Alex ser ändå att möjligheten att välja mellan att sitta och stå är en positivt för lärande och kreativitet i elevernas klassrum. Jean tycker att alla elever borde ha varsin whiteboardtavla i klassrummet, istället för att bara läraren skulle ha tillgång till det.

Kim tycker att lärarnas personligt inredda skrivbord på kontoret stimulerar till kreativitet.

Både Eli och Jean nappar på idén att alla väggar skulle vara whiteboards, Eli skulle tycka om att kunna skriva eller rita när hen inte känner sig kreativ. Eli tycker att skolan hen går på kommit ganska långt med att skapa kreativa miljöer, de har tysta rum, musikstudio och vissa väggar kan anpassas så att det blir dubbelrum.

5.4 Elevernas drömskola

När deltagarna svarar på frågan hur deras drömskola skulle se ut, säger samtliga att de skulle vilja ha mer färg i skolan. Flera av deltagarna nämner även växter, en trevligare ljussättning och plats att ta det lugnt. Den pedagogiska miljön skulle enligt deltagarna uppmuntra ett öppet klimat mellan vänner, ge utrymme för elevers olikheter samt ge eleverna mer inflytande över sin undervisning.

5.4.1 Kreativa rum i skolan

Alex skulle vilja att klassrummet var lite mer som sitt eget rum och föreslår att klassrummen skulle vara skapade utifrån teman och ha lite mer färg. Växter och känsla av liv är viktigt i för att stimulera till kreativitet enligt Alex.

Jag kan uppleva just att vi har svarta stolar och vita bänkar, det är väldigt neutralt. Det skulle vara kul om kanske varje klassrum hade ett litet eget tema // Inte för mycket att alla väggar är färgade och starka färger och så men lite mer. Hitta någon balans i det. För just nu så känns det väldigt tomt och ofta är det också ganska mörkt inne i klassrummet. Dom skärmar gärna av fönstren ut mot bygget här för att det är ju inte den vackraste utsikten heller liksom. För utanför mitt fönster har jag träd och sånt liksom så det är väl också det (skrattar).// Men det har jag märkt att det påverkar mig mycket vad som är liksom, levande, det med växterna också och vad som finns utanför. Det är mycket liv både i och utanför mitt rum och så i skolan kan det vara lite mer dött. (Alex)

Jean drömmer om en färgglad skola fylld med saker som kan inspirera till tankar och med objekt i rummet som kan lära ut någonting. Hen vill ha ett klassrum som förändras, som inte ser likadant ut år efter år. Jean tror på ommöblering och illustrationer i klassrummet som används för att utforska elevernas tankar och kreativitet. Jean är kritisk till det rådande klassrummet och beskriver det som "det här vit och svarta klassrummet där läraren står med whiteboardtavla med en svart penna och skriver tio ord vi ska komma ihåg till nästa vecka" (Jean). Istället skulle alla elever få en egen whiteboardtavla där de kunde skriva av sig eller tänka av sig menar Jean. De som inte tycker om att skriva tycker Jean ska få andra möjligheter till reflektion och uttryck:

"det är också viktigt att om man inte tycker om att skriva att man kanske får bara en tankebubbla borta i ena hörnet, där får du sitta och tänka liksom. Någonting mer kreativt, inte bara så vitt och svart, så dött och fängseliknande." (Jean).

Även Kim skulle vilja förändra den fysiska miljön med mer färg, konst och annorlunda ljussättning:

mycket mer liksom, konst// fler bilder och konstverk, måleri, konstutställningar// stearinljus och sånna myslampor//mindre vitt tror jag, men heller inte svart, men färger// jag gillar också graffiti// det ger också ett uttryck och en känsla när man kommer ut som hade varit cool att ha inne (Kim).

Robins drömskola skulle vara lik den skola hen går på. Hen lägger stor vikt vid platser där elever får vara ostörda: "nästan som den här skolan gör. Lite mer färgglad. Vi har det bra med platser man kan sitta och ta det lugnt och inte bli störd av andra, så det är jättebra och viktigt". Eli vill ha personligare klassrum med växter och målningar och mycket färg. Ljussättning är extra viktigt och det ska finnas rum med mycket dagsljus men också mörka, inspirerande miljöer. Eli gillar den festliga stämningen som blir när de har uppspel och clinics på scenen i

matsalen på fredagar och skulle vilja ha mer av den. Ensemblerummen och studion är bra exempel på kreativa miljöer. Eli önskar att klassrummen var mer hemtrevliga och mindre strukturerade. Hen betonar vikten av balans mellan struktur och "flum" och tror att esteter behöver mer "flum" än andra för att de ska kunna vara kreativa, eftersom det genomsyrar en stor del av undervisningen. Eli förklarar inte så tydligt vad hen menar med flum men det kan tolkas som att hen vill att skolan skulle och vara mer flexibel och inte hålla fast vid fasta strukturer:

mer hemtrevligt och liksom inte så strukturerat. Fast skolan är ju, skolan är ju uppbyggd på ett strukturerat sätt så det hade kanske blivit lite väl, det är väl lätt att det flummar över tänker jag men det är kanske så det måste vara för oss esteter liksom. I alla fall för att vi ska kunna vara kreativa och sånt. Det är ju en stor del av vår undervisning. (Eli)

Eli ger ett exempel på kreativt stimulerande rum, där man kan ta det lugnt och vila, spela på en gitarr eller lyssna på musik. Rummet får gärna ljussättas med disco eller neonlys och vara placerat i närheten av studion så hen enkelt kan gå upp och spela in idéer som dyker upp.

Man skulle kunna göra ett liksom mörkt rum med bara feta discolampor och sånt här så att man bara kan sitta där och typ kanske inte ens lyssna på musik men bara få sitta där och få in en känsla med najs neonlys typ och sen bara // sitta och tänka och ta det lugnt och inte tänka på musik och sen kommer idén (knäpper med fingrarna) och då kan man snabbt gå upp i studion, för vi har ju det också i skolan, vilket är najs.// Kreativt stimulerande rum skulle jag vilja ha, extra rum där man kan sätta sig och jag vet inte, vila eller kanske spela på en gitarr eller nånting. (Eli)

Eli tycker ensemblerummen skulle kunna utrustas med tavlor och ljussättas för skapa en mer kreativt stimulerande stämning.

ensemblrummen är ganska tråkiga, dom är bara vita väggar liksom, ingenting speciellt över dom. Man skulle kunna göra så mycket mer för och bara få igång hjärnan och tänkande och allting"...typ tavlor och ljus. Ja ljus igen, jag kommer till ljus hela tiden, men ljus verkligen, det sätter stämning för mig (Eli).

Loves drömskola har också mer färg och växter: "Det skulle va, mycket rott, röda väggar för det är en varm färg//växter och sånt."

5.4.2 Ett kreativt klimat

Hur gruppdynamiken ser ut i klassen är viktig för att skapa ett klimat som gynnar kreativitet enligt deltagarna. I Loves drömskola pratar en mer med varandra samt jobbar med gruppdynamik och olika roller i grupper eftersom det påverkar hur kreativ en är. "man jobbar mer med gruppdynamik och ja man blir tighitare."(Love). Detta är också viktigt enligt Eli som berättar om vikten av ett öppet och icke dömande klimat mellan vänner för att kunna skapa tillsammans.

Alex tycker att eleverna borde ha mer inflytande över sin utbildning och vilka ämnen man läser.

Jag har någon sån sorts vision om skolan att man istället för att gå med på att läsa ett program och man får dom här fasta ämnena så ska man få välja efter hand vad man blir intresserad av. När man liksom kommer dit. För att det blir ju lätt att man tappar motivationen för man känner; jag är inte intresserad av det här längre, varför ska jag fortsätta att bli matad av det? Jag har redan läst detta i högstadiet. (Alex)

Alex uttrycker en viss irritation över att det som de lär sig i skolan inte alltid känns meningsfullt och tycker att elever ska få välja mer själva, även om det skulle innebära ett stort individuellt ansvar. Förutom detta tycker hen att skolan behöver bli bättre på att anpassa undervisningen till varje individ.

Jag tror starkt på att skolan måste inse att vi är individer med individuella sätt att gå till väga och lära sig och utföra saker på och känna sig motiverade och kunna vara kreativa. Att alla får samma utbildning på samma sätt, det är väldigt utdaterat. // Vi kommer inte längre jobba som fabriksarbetare i framtiden // Det är dags att vi får det vi själva brinner för eller kräver för att vi ska kunna utvecklas. (Alex)

En kreativ lärmiljö tar alltså enligt Alex hänsyn till olika elevers sätt att lära och anpassar sig efter elevernas lärstilar.

5.4.3 Elevernas lärstilar

För att ta reda på hur deltagarna lär sig bäst fick de under intervjun berätta om något de blivit bra på samt hur de blivit bra på det. Det egna intresset för ämnet och att få testa själv, ofta benämnt som learning by doing är återkommande i deltagarnas beskrivningar. Likaså är det

flera som nämner att de har utmanats eller tagit sig an utmaningar. Nära relationer och att kunna fråga kompisar är också viktigt för att lära sig enligt deltagarna. När Jean beskriver något som hen blivit bra på lyfter hen fram tre huvudsakliga anledningar till hur hen lär sig det; "jag har tagit mig an utmaningarna" och "jag har engagerat mig i någonting som jag tycker är kul" (Jean). Alltså handlar det egna engagemanget, intresset för ämnet och viljan att utmanas. Jean har lärt sig i miljöer där hen blivit tvingad att utsättas för det hen ska lära sig i praktiken och det har varit tydliga uppgifter.

När Alex berättar om hur hen blivit bra på något lyfter hen först och främst det egna intresset för ämnet samt att det varit kortare perioder där hen fokuserat på något specifikt. Hur hen lär sig kan variera från gång till gång men ofta fungerar det bra att få se någon annan göra det och förklara det.

Jag upptäcker ju själv vilket sätt som jag lär mig bäst på efter hand som jag provar olika inlärningsmetoder...ofta fungerar det ju bra att se någon annan göra det och förklara det. Att man får det muntligt och man får se när det faktiskt händer... men att läsa funkar inte för mig (Alex).

När Eli berättar för mig hur hen blivit bra på att producera på musik betonar hen att det alltid varit en lek och roligt. Genom att leka i olika musikprogram har hen hittat sin passion. Att Eli har varit i en miljö med andra kreativa människor som också håller på med musik tror hen också har haft positiv inverkan på hur mycket hen har lärt sig. Eli säger också att det är viktigt att få vara i en "kompismiljö istället för en betygsmiljö". Förutom möjligheten att fråga kompisar så har Youtube varit till stor hjälp. Då får en se vad de klickar på skärmen samtidigt som de berättar vad de gör och varför. Att ha musikproduktion är som att titta på Youtube, fast live berättar Eli. Det är mycket praktiskt lärande vilken hen gillar och handlar mycket om att få testa själv. Att ha en lärare att ställa frågor till som kan allt är lyxigt. I andra ämnen än musikproduktion nöjer sig Eli med lärarens genomgångar men Youtube är bra när hen vill ha en intensivkurs. Förutom detta så berättar Eli att podcasts med yrkesverksamma producenter är bra att lyssna på för att finna motivation och inspiration eftersom de kan förklara "hur det kan gå till på riktigt"(Eli).

Kim berättar om att hen blivit bra på att planera. Det är det egna intresset samt att bli pushad och att ha hålla flera bollar i luften samtidigt som har gjort att hen lärt sig vara punktlig och strukturerad. Flera olika miljöer har tränat upp förmågan att planera. Skolan genom skolarbete och läxor och extrajobbet genom kraven att vara i tid. Att vara med i ett band där det förväntas

att en kan sin del till repetitionerna är också något som bidragit till god planeringsförmåga. Kim tror att hen lärt sig planera genom att få göra, men också genom arv och nära relationer.

Love beskriver hur hen blivit bra på att sköta live-ljud. Hen lär sig bäst under press när hen får göra någonting på riktigt och det finns krav att hen ska klara det:

Då fick jag den pressen att: Åh nu måste jag klara det för att jag ska bli bäst på detta, och tack vare det så var det liksom, jag måste personligen ha en tydlig deadline som är nära. För jag är mest effektiv när jag är lite, alltså att det ryker i ändarna innan man ska lämna in det. Så det blev att jag läste på jättemycket. Det gick bra under första turnén, andra turnén kom och då fick vi lära oss ännu mer och vi fick ännu mer ansvar och jag lärde mig ännu mer och sådär. Så, men det är väl den biten, där har jag liksom fått till det direkt. // Jag tror också att det har varit att man har blivit uppmuntrad till det. När lärarna märker att: nej men Love hen kan det här så blir man tillfrågad att vara ljudtekniker på gymnasieämssor och sådär och öppet hus. Och det känns ju som en bra feedback och får ju faktiskt en att vilja göra sitt bästa." (Love)

Mycket av lärandet har varit på plats vid ett mixerbord och en scen. Love har också lärt sig mycket om livemixning på Youtube

Alltså mycket är ju faktiskt också Youtube. Att man har kollat på videos och sådär. Just mixning och sånt // Även om vår lärare säger att det här är det rätta sättet att mixa på så kanske det inte egentligen är vad jag tycker låter bäst. Så det är väldigt personligt vad man tycker. Så jag tycker det är bra att man kollar på olika ställen innan man känner såhär: juste han här gjorde ju så och så lät det jättebra medan läraren lär jättebra hur man mixar sång till exempel. (Love)

Love tycker om att bli undervisad när man själv får vara med och testa lite, någon visar men en får vara med och prova "Att man själv får vara med och testa lite, det gillar jag. Inte bara liksom typ hur man i teorin ska göra, utan jag gillar att man gör det direkt liksom".

Robin berättar om hur hen blivit bra på att sjunga.

"Det är nåt jag har gjort hela mitt liv"// "Sen kom man hit och så fick man lära sig massa grejer om sång som inte trodde existerade så har man bara allmänt blivit bättre av alla lärare som har hjälpt en" // "lärare har berättat om teknik och allt stöd och sånt som jag måste använda när man sjunger. Och hur man kontrollerar sin röst".

Förutom lärare är vänner, förebilder att härma och att öva och prova sig fram viktiga faktorer för att lära sig enligt Robin.

“Alltså jag har lärt mig mycket om sång i skolan och på musiklektionerna, men också med min vän efter skolan. Det spelar ingen roll vilket rum. Lite överallt, jag sjöng alltid, oavsett var jag än var (Robin)”

Enligt Robin spelar det inte så stor roll var en lär sig någonting, det viktiga är att göra det. De faktorer som bidrar till musikaliskt lärande är enligt deltagarna att få testa själv, att få lära sig musikaliska aktiviteter tillsammans med vänner och kunna fråga om hjälp. Att ha musikaliska förebilder och att ta del av åsikter från flera olika källor beskrivs också som viktiga faktorer för musikaliskt lärande. Positiv stress, det vill säga att när det ställs krav på att klara någonting och att utmanas är ytterliga faktorer för lärande, både i musikaliska ämnen och mer generellt, enligt deltagarna.

6. Resultatdiskussion

Det framgår av resultatet att studiens deltagare har en konkret bild av vad en kreativ lärmiljö innebär för dem. Mycket av det deltagarna säger går att hitta stöd för i litteraturen och egentligen skiljer sig inte deltagarnas bild av vad som är en kreativ lärmiljö, vad som påverkar den och hur den kan skapas så mycket ifrån litteraturen. Det som elevernas röster framförallt bidrar med är konkreta exempel på hur en kreativ lärmiljö ser ut och fungerar, vilket i alla fall enligt mig, ger liv åt litteratur och forskning som ofta ger mer övergripande och generella förklaringar.

6.1 Den kreativa lärmiljöns spänningsfält

Gemensamt för litteraturen som presenteras i föreliggande studie är att kreativitet handlar om förmågan till nytänkande eller originalitet som på något sätt blir användbart. När deltagarna pratar om kreativitet i skolan utgår de oftast ifrån deras musikskapande och musikaliska samspel i grupp. Ibland nämner de också skrivuppgifter, lektioner och mötet med andra människor som kreativa inslag i skolan.

Miljöer som stimulerar till kreativitet är enligt deltagarna trygga och avslappnade vilket innebär att det finns en öppenhet gentemot varandra och en tro på sin egen och andras förmågor. Av resultatet framgår det att goda relationer är viktiga för kreativitet och lärande eftersom de uppmuntrar till välfungerande samarbeten och skapar ett mindre dömande klimat. För deltagarna är stimulans och inspiration till kreativitet samt nya intryck viktiga i en kreativ lärmiljö. Detta kan enligt deltagarna åstadkommas genom färg och ljussättning, tavlor, växter, konserter och mänskliga möten. För att bearbeta och kanalisera dessa intryck är reflektion, skapande aktiviteter och tillgång till verktyg för skapande viktiga beståndsdelar. Slutligen genomsyras en kreativ lärmiljö enligt deltagarna av valmöjlighet, flexibilitet, inre motivation och en vilja att utvecklas.

Enligt föreliggande litteratur genomsyras den pedagogiska kreativa lärmiljön av samarbete, öppenhet, tillit, ömsesidig respekt och uppmuntrande till risktaganden. Den tillåter självständighet och originalitet, inkluderar olika typer av människor och åsikter och anpassas efter individuella skillnader. Flexibilitet är viktigt, vilket förstärks av optimism och möjlighetstänkande. En kreativ lärmiljö gynnas av ett förhållningssätt som uppmuntrar demokrati och nytänkande, gedigen kunskap samt förståelse för att lärande är en process som innebär att misslyckas, pröva och ompröva (OECD, 2010; Richardson och Mishra, 2018; Brodin, 2014). Den fysiska miljön bör enligt föreliggande forskning designas så att den

understödjer den pedagogiska miljön (Martin P., 2010). Detta kan göras genom att ge inspirationsstöd, funktionellt stöd eller psykosocialt stöd (Brodin, 2014).

Både litteratur och deltagare menar att en kreativ lärmiljö genomsyras av goda samarbeten och ett tillåtande gruppklimat; är anpassningsbar efter olika individers preferenser och behov; tar tillvara på individers inre drivkrafter och intressen, erbjuder valmöjligheter, ger känsla av kontroll över aktiviteter samt tillåter elever att misslyckas och att göra fel. Vidare menar både deltagare och forskning att den fysiska miljön påverkar kreativiteten och lärandet genom att antingen stötta eller hindra ovanstående faktorer. Detta kan göras genom att ta hänsyn till rumsutformning, inredning, ljussättning, ljudmiljö, färgsättning och tillgänglighet till material för skapande, som enligt både litteratur och deltagare är betydande faktorer för hur den fysiska miljön stöttar eller hindrar kreativitet och lärande. Litteraturen pratar till stor del om en funktionell fysisk miljö för kreativitet, som stöttar den kreativa processen, medan deltagarna lägger större vikt vid den fysiska miljös möjlighet att erbjuda inspiration och stimulera till nya idéer och tankar. Kanske beror detta på att deltagarna främst kopplar kreativitet till förmågan att komma på nya idéer medan litteraturen lyfter fram ett bredare perspektiv på kreativitet, där hela processen från idé till kreativt resultat eller beaktas.

I deltagarnas beskrivningar av en kreativ lärmiljö är den fysiska miljön och den pedagogiska miljön sammansatt medan litteraturen tenderar att särskilja dem från varandra och redogöra för först den ena sedan den andra. Richardson och Mishra (2010) delar upp den kreativa lärmiljön i fysisk miljö, pedagogisk miljö och elevaktiviteter. Brodin (2014) gör en liknande uppdelning och pratar om en psykosocial miljö som möjliggör eller hindrar kreativitet och den fysiska miljön som stödfunktion för kreativitet.

6.2 Den kreativa lärmiljöns påverkansfaktorer

Den kreativa lärmiljöns påverkansfaktorer kan sammanfattas som gruppklimat, individuell anpassningsförmåga och förmåga att engagera.

6.2.1 Gruppens kreativa möjligheter och begränsningar

Ett bra gruppklimat för kreativitet kännetecknas enligt studiens deltagare av att gruppen är motiverad, vill utvecklas och lära sig nytt, idéer tas på allvar och gruppmedlemmarna vågar dela med sig av sina tankar. Det är viktigt att känna varandra väl, att ta vara på varandras kunskaper, att se gruppens behov före sina egna och att visa respekt för sina klasskamrater. Det finns ett synsätt att olikheter är en tillgång och att andras idéer kan utveckla ens tankesätt och

bidra med fler perspektiv. Samtidigt är det lättare att samarbeta om gruppmedlemmarna är på ungefär samma kunskapsnivå enligt en av deltagarna. Deltagarnas syn på ett positivt gruppklimat och ett välfungerande samarbete med andra stämmer väl överens med kreativitetsfrämjande forskning som presenteras i studien. Att vilja utvecklas, lära nytt och ta idéer på allvar tycker jag är nära sammankopplat med en utvecklingstro och att vilja förbättra, vilket är kännetecknande för ett kreativitetsladdande och nytänkande förhållningssätt enligt Brodin (2014). Synsättet att alla kan lära av varandra och att dela med sig av tankar och idéer bidrar till ett kreativitetsfrämjande samarbete enligt Brodin (2014). I likhet med deltagarnas åsikter menar Richardson och Mishra (2018) att ett kreativitetsfrämjande samarbete kännetecknas av goda relationer, fri kommunikation, omtanke, gemenskap och tillit. Idéer accepteras och diskuteras och lärmiljön ger möjlighet till att utforska (Richardson & Mishra, 2018).

Trots att goda samarbeten både enligt deltagarna och litteraturen kan vara kreativitetsfrämjande är det flera av studiens deltagare som uttrycker att de helst är själva när de skapar musik. Alex säger att det är bra att vara ensam i det första skapande stadiet. När Alex är ensam har hen lättare att hitta fokus och att få utlopp för inre idéer och tankar. Detta tror Alex kan bero på någon form av prestationsångest. Alex vill gärna uppfattas som duktig och ambitiös och har höga förväntningar på sig själv. För att bibehålla den bilden av sig själv inför andra blir hen därför rädd för att göra fel inför andra och rädd att visa sig svag eller okunnig, vilket enligt Alex skapar otrygghet och är hämmande för kreativiteten. Detta kan kopplas till Brodin (2014) som skriver om risktagande och försiktighet som motpoler till varandra, där risktagande är kreativitetsfrämjande medan försiktighet kan strypa kreativiteten. Precis som Alex förklarar så menar Brodin (2014) att rädslan för att misslyckas eller göra fel gör att kreativiteten hämmas. Vidare förklarar Brodin (2014) att självständighet är viktigt för att stimulera till kreativitet medan beroende av andra kan hämma kreativiteten. I Alex fall kan det tänkas att viljan att uppfattas som duktig och ambitiös blir hämmande för kreativiteten eftersom hen då blir beroende av att vännerna ska bekräfta denna identitet som bygger på hur bra hen presterar. Även Jean uttrycker att hen är som mest kreativ när hen är själv. Att skapa själv innebär enligt Jean att ingen dömer, vilket gör att det blir lättare att tänka utanför boxen och komma på sådant som inte hade uppmuntrats i ett socialt sammanhang. Andra människors åsikter kan både förstärka och hindra kreativa idéer menar Jean: ”de kan hjälpa mig att komma längre i mitt tänkande men de kan även hindra mig, mina idéer kan bli stoppade av andras fördomar till exempel, eller tankesätt” (Jean). Detta går i linje med Brodin (2014) som menar att okunskap

och fördomar hindrar kreativiteten. För att kreativitet ska främjas är det viktigt att det finns en öppenhet för att utnyttja andra människors kunskaper och kompetens, vilket förutbestämda meningar och fördomar kan hindra (Brodin, 2014).

Kreativa idéer behöver på något sätt vara banbrytande för att kunna leda till något nytt och användbart. För att utmana det rådande krävs mod och risktaganden, kreativa idéer kan inkräkta på redan etablerade sätt att utföra någonting vilket lätt kan skapa motstånd hos de som gärna vill bevara det gamla. Jag tänker att det är därför flera av deltagarna föredrar att skapa ensamma, så att deras idéer hinner prövas och putsas innan de möter andra människors åsikter. Precis som Brodin (2014) förklarar krävs ett stort mått av självständighet för att våga göra på sitt eget sätt och inte bry sig om vad andra tycker. Deltagarna vet att ett väl fungerande samarbete kan öka kreativiteten men har samtidigt erfarenhet av grupper och samarbeten som hindrar kreativa idéer. Sådana grupper är fulla av de ”kreativetskvaddare” som Brodin (2014) lyfter fram. När Love jämför skolan hen går på med sin idealskola lyfter hen just ett medvetet arbete med grupp dynamik som extra viktigt för en miljö där elever kan vara kreativa. Resultatet visar att en trygg miljö är viktig för att elever ska kunna vara kreativa i gymnasieskolan. Litteraturen benämner inte trygghet i samma utsträckning men menar att ett stöttande klimat med goda, tillitsfulla relationer är viktiga för stimulerandet av kreativitet (Richardson & Mishra, 2018), vilket kan vara faktorer som bidrar till ökad trygghet. En personlig reflektion är att trygga miljöer är extra viktigt i skolan eftersom att ungdomar i gymnasieåldern ofta är i full gång med att finna och utveckla sin identitet och därför inte kan förväntas vara helt självständiga.

6.2.2 Flexibilitet och kreativitet

Flexibilitet är något som nämns i merparten av den litteratur som ligger till grund för studien. Davies et al (2011), som undersökt vad som uppmuntrar till utvecklandet av kreativa förmågor framhåller flexibel användning av tid; flexibilitet i synen på läroplan, kursplan och lektionsplaneringar samt flexibilitet i relationerna mellan lärare och elever. Även Brodin (2014) beskriver ett flexibelt förhållningssätt som kreativitetsladdande och menar att ett sådant förhållningssätt gynnas av optimism, möjlighetstänkande och inkluderande av tvetydighet. När deltagarna beskriver flexibilitet i miljöer som stimulerar till kreativitet och lärande pratar de främst om utnyttjandet av tid och att miljön bör anpassas efter varje individ. Både Eli och Alex uttrycker att en kreativ lärmiljö tillåter dem att jobba i egen takt och att få testa sig fram, vilket likt Davies et al (2011) framhåller kräver flexibel användning av tiden. Love, som berättar att hen lär sig bättre under press med tigha deadlines, uttrycker att kreativiteten hämmas av

tidspress när hen vet att det är sista försöket innan betygen ska sättas. Då krockar kreativiteten med förväntningar och måsten enligt Love. Eli menar att kreativa infall inte går att planera. Eli, Robin och Kim upplever att de är mer kreativa på kvällen medan Love upplever morgon och förmiddag som mest kreativitet stimulerande, vilket kräver ett flexibelt förhållningssätt till tid om skolan ska uppmuntra till kreativitet för alla elever. Både Alex, Kim och Jean menar att det är viktigt för kreativiteten att kunna växla mellan sociala miljöer som ger inspiration och avskilda miljöer som ger möjlighet att jobba ostört, vilket kräver flexibilitet i tillgången till rum. Att ge elever möjlighet att välja vilka ämnen de vill läsa utifrån intresse, såsom Alex föreslår när hen beskriver sin drömskola, kräver flexibilitet i synen på läroplan och kursplan. Vidare tycker att Jean individuellt anpassade förväntningar är viktigt för motivation och lärande, vilket kräver ett flexibelt förhållningssätt till elevernas olika målbilder från lärarnas sida. I likhet med Brodins (2014) synsätt på ett flexibelt förhållningssätt uttrycker Alex att det är viktigt att skolan ser att det finns flera olika vägar att gå för att stimulera till lärande och kreativitet i skolan.

Jag tror starkt på att skolan måste inse att vi är individer med individuella sätt att gå till väga och lära sig och utföra saker på och känna sig motiverade och kunna vara kreativa. Att alla får samma utbildning på samma sätt, det är väldigt utdaterat. // Vi kommer inte längre jobba som fabriksarbetare i framtiden // Det är dags att vi får det vi själva brinner för eller kräver för att vi ska kunna utvecklas. (Alex)

Alex tycker att skolan behöver bli bättre på att anpassa undervisningen efter varje individ eftersom alla lär sig på olika sätt och stimuleras av olika saker. Även OECD (2011) understryker vikten av att återspegla individuella skillnader i skolmiljön. Om skolan har förhållningssättet att det endast finns en rätt väg att gå för att stimulera till kreativitet och lärande kan inte alla elevers behov tillgodoses. Därför är det viktigt att ha ett flexibelt förhållningssätt för att stimulera till kreativitet i skolan, precis som Brodin (2014) menar att ett flexibelt förhållningssätt är viktigt för att stimulera till kreativitet på arbetsplatsen.

6.2.3 Frihet, autonomi och kontroll

"Jag kan ta mig var jag vill, jag kan göra vad jag vill och det finns inget som stoppar mig" säger Jean när hen beskriver hur det känns att sitta i sin bil. Enligt Jean är bilen den mest stimulerande platsen för kreativitet och inspiration, det är där de bästa idéerna dyker upp. Att köra bil tar tillvara på Jeans inre drivkrafter genom att ge hög känsla av kontroll, autonomi och känsla av meningsfullhet samt frihet till utforskande genom olika sinnen vilket enligt forskning är viktiga

faktorer för att stimulera kreativitet (Pink, 2009, Richardson och Mishra, 2018, Houmann 2015, Davies et al. 2011. Brodin 2014). Citatet andas också optimism och möjlighetstänkande, vilket är signifikant för ett kreativt förhållningssätt enligt Brodin (2014). Jeans exempel styrker argumenten om att inre motivation, kontroll och valfrihet är viktiga för att stimulera kreativiteten. Det är också ett bra exempel på hur individuellt olika en kreativ miljö kan se ut. Även om att köra bil bidrar till kreativitet för Jean är det sannolikt att bilkörning för någon annan innebär rädsla för att misslyckas och göra fel eller en känsla av att inte ha kontroll över fordonet, vilket skulle vara en kreativitetshämmade miljö enligt Brodin (2014). Av detta kan vi återigen dra slutsatsen att en kreativ lärmiljö bör vara anpassningsbar och flexibel för att kunna tillgodose alla elevers kreativitet. Både Davies et al (2011) och Houmann (2015) rekommenderar att ge elever mer kontroll över deras lärande för att skapa en miljö som bidrar till utvecklandet av kreativa förmågor. Detta är också något som efterfrågas av studiens deltagare. Alex önskar att eleverna hade mer inflytande över sin undervisning och Eli önskar att skolan var mindre strukturerad, vilket tyder på att elevernas skola skulle kunna jobba mer med elevinflytande för att skapa en kreativare lärmiljö. Att ge elever ökad kontroll i skolan är också något som skulle kunna hjälpa för att skapa miljö med mindre negativ stress enligt Stressforskningsinstitutet (2015) som menar att hög känsla av kontroll tillsammans med hög känsla av stöd är viktigt för en ideal arbetsmiljö. När deltagarna berättar om situationer som skapar stress i skolan är bristen på kontroll ett återkommande tema.

6.2.4 Intresse

Både studiens deltagare föreliggande forskning framhåller det egna intresset för ämnet som viktigt för att stimulera till kreativitet. Jean ser sin bil som mest kreativt stimulerande på grund av hans intresse för bilar och Love beskriver ensemblerummet som den mest kreativa platsen på skolan just på grund av elevernas delade intresse för musik. Detta går i linje med Richardson och Mishra (2018) som menar att en kreativ lärmiljö tar tillvara på elevers inre drivkrafter (Richardsson och Mishra, 2018). När deltagarna berättar om hur de blivit bra på något, lyfts det egna intresset för ämnet fram av merparten av deltagarna. Robin menar också att intresse för det aktuella ämnet eller uppgiften skapar fokus, saker som i vanliga fall skulle distrahera från skolarbetet så som störande ljud och distraherande klasskamrater stör inte när hen är intresserad av ämnet. Detta stämmer överens med Gärdenfors (2010); Hallam och Gaunt (2012) och Pink (2009) som menar att uppgifter och aktiviteter som styrs av egna intressen är belönande i sig själv genom att vara givande, lust- och meningsfulla. Elever lär sig bättre när de känner sig kompetenta och upplever positiva känslor (OECD, 2017). Alex tror i linje med Pink (2009) och

Richardsson och Mishra (2018) att det är viktigt att ge elever möjligheter att välja sin utbildning för att skapa motivation och intresse.

Jag har någon sån sorts vision om skolan att man istället för att gå med på att läsa ett program och man får dom här fasta ämnena så ska man få välja efter hand vad man blir intresserad av. När man kommer dit. För att det blir ju lätt att man tappar motivationen för man känner; jag är inte intresserad av det här längre, varför ska jag fortsätta att bli matad av det? (Alex)

Att uppgifterna känns meningsfulla är också viktigt för både kreativitet och motivation (OECD, 2018, Pink 2009). Jean menar att detta även verkar på motsatt håll, att få jobba med saker som intresserar skapar mening i lärandet. När deltagarna beskriver vad som är meningsfullt lärande handlar det ofta om att kunskaperna ska kunna användas även utanför skolan. Detta innefattar bland annat att lära sig samarbeta med andra, att lära sig ta ansvar och att möta nya platser, människor och sammanhang enligt deltagarna. I linje med detta menar OECD (2018) att innovativa lärmiljöer bör förmedla meningsfulla kunskaper som kan översättas till nya kontexter. För att säkerställa detta bör skolan skapa kontakter och partnerskap även utanför skolans värld samt ge uppgifter som fokuserar på verkliga problem (OECD, 2018, Houmann 2015, Richardson och Mishra, 2018).

Det framgår av studien att det egna intresset är viktigt både för kreativitet, lärande och meningsskapande i skolan. För att som lärare stimulera elevers kreativitet och lärande är det enligt mig viktigt att se vilka kompetenser och intressen som finns inom gruppen och skapa en undervisning som bejakar dessa.

6.2.5 Att använda rum på rätt sätt

Det har riktats kritik mot kreativa lärmiljöer i skolan med motiveringen att de öppna miljöerna bidrar till ökad stress hos elever och lärare och lätt distraherar elever från att lära det som önskas i skolan (Skolvärlden, 2019). Min uppfattning är att denna kritik är välgrundad men att den är felriktad. En miljö som stimulerar till kreativitet bör enligt forskning nämligen inte se ut så som den målas upp av kritikerna. Den kreativa lärmiljön har blivit utsedd till syndabock för något som den inte ämnar vara. Som nämnt tidigare så kan det vara svårt att skilja på fysisk och psykosocial miljö när en pratar om kreativa lärmiljöer eftersom de i verkligheten är sammanflätade och beroende av varandra. Kanske kan det vara så att de öppna miljöer som kritiserats är konstruerade utifrån ett missförstånd där forskning om en kreativ psykosocial miljö

tolkats för bokstavligt och gjorts om till fysisk miljö. När forskare pratar om en psykosocial miljö som stöttar kreativitet nämns ofta öppenhet mot andras idéer och högt till tak, en miljö som tillåter att ta risker, göra fel, misslyckas och lära sig utav sina misslyckanden. Läses denna forskning med den fysiska miljön i åtanke är det lätt att tolka metaforer som en öppen miljö med högt till tak bokstavligt och resultatet skulle kunna bli att en bygger öppna planlösningar med just högt till tak, utan att fundera över om detta passar för verksamheten som skall bedrivas i lokalerna. Deltagarna i denna studie framhåller öppna miljöer som både kreativt stimulerande och kreativt hämmande. Skolans kombinerade matsal, entré, scen och korridor kan ses som en öppen och multifunktionell miljö, likt de som kritiserats i skolvärldens artikel *Så påverkas skolan av den fysiska lärmiljön* (2019). Deltagarna beskriver detta rum som en naturlig mötesplats som bidrar med mycket intryck och inspiration. Både Kim och Robin nämner dock att matsalen ibland kan bli för stökig, till exempel när alla elever ska äta samtidigt. Kim lyfter dock att ett nära angränsande tyst rum hjälper, eftersom det ger möjlighet att dra sig undan och ändå ta med sig energin från matsalen in vilket går i linje med Richardson och Mishra (2018) som menar att en fysisk lärmiljö som uppmuntrar till kreativitet ska vara öppen, men samtidigt erbjuda olika rum där elever kan samarbeta ostört i små grupper. Davies et al förespråkar en miljö som känns öppen och luftig, vilket även Alex nämner i sin beskrivning av en kreativ lärmiljö.

Enligt Lippman, presenterad i Skolvärlden (2015), Strandberg (2016) och Houmann (2015) bör den fysiska kreativa lärmiljön byggas framförallt ur ett funktionellt perspektiv. Den som konstruerar ett rum för kreativitet bör ställa sig frågorna: vilka aktiviteter ska ske här? Vilka samspel är möjliga i detta rum? Finns det tillgång till de verktyg som behövs för att skapa? Hur har det här rummet möjlighet att förändras utifrån förändrade behov och uppmuntrar det till originalitet, att våga prova och att ta risker (Strandberg, 2016; Richardson och Mishra, 2018)? Enligt den forskning som presenteras i föreliggande studie verkar en kreativ lärmiljö stämma väl överens med en miljö som förebygger stress. Att uppleva kontroll sitt arbete och sina uppgifter i samband med hög känsla av stöd bidrar till en god arbetsmiljö enligt stressforskare (Stressforskningsinstitutet, 2015). Enligt forskning på miljöer som stimulerar till kreativitet kännetecknas ett gott arbetsklimat där kreativiteten kan flöda av hög känsla av kontroll över aktiviteterna och det egna lärandet (Richardson & Mishra, 2018; Houmann, 2015). Utöver detta ger tydliga förväntningar på individen och en tro på dess förmågor ytterligare förutsättningar för lärande (OECD, 2017). Forskning visar även att en miljö som är anpassningsbar efter individens behov och bidrar till goda, trygga relationer mellan lärare och elever uppmuntrar till

kreativitet (Richardson & Mishra, 2018). Det är sannolikt att en sådan miljö också bidrar till en känsla av högt stöd.

6.2.6 Lägereldsrum och grottrum på estetiska programmet

När Houmann (2015) skriver om olika miljöer för kreativt lärande lyfts lägereldsrum och grottrum som funktionella rum för kreativitet. Grottrum beskrivs som rum som tillåter reflektion, självstudier, läsning och kreativt flöde, där elever kan diskutera, tänka och drömma sig bort. Detta kan jämföras med deltagarnas beskrivningar av till exempel biblioteket, tysta rummet på skolan och några av deltagarnas hemmiljöer. Love menar att biblioteket är lugnt, fridfullt och harmoniskt och den låga volymen kan tänkas ge ro till självstudier och läsning. För Love är också tavlor, böcker, gardiner, möbler och färgsättning viktiga för att ge inspirationsstöd. Jean beskriver skolans studio som en plats för reflektion, bearbetning av intryck och kreativt skapande, vilket inte heller är långt ifrån Houmanns (2015) beskrivning av grottrum som kreativt stimulerande rum. För Eli är möjligheterna att spela tillsammans i studion och att kunna anpassa ljuset är viktiga för att inspireras till skapande i studion. Houmann (2015) beskriver lägereldsrum som rum där lärandet sker genom narrativ som sjungs eller berättas. När skolan bjuder in gästföreläsare och artister till scenen i matsalen skulle kunna ses som ett lägereldsrum tillfälle, något som också Eli lyfter som kreativt stimulerande. Lektionen i kulturhistoria som Kim beskriver, när läraren släckt den vanliga klassrumsbelysningen, tänd stearinljus och föreläst med jazzmusik i bakgrunden är ett annat tillfälle som skulle kunna jämföras med Houmanns (2015) beskrivning av ett lägereldsrum, vilket även Kim beskriver som kreativt stimulerande. En intressant tanke tycker jag är att skillnaden mellan klassrummet som kreativitetsstimulerande lägereldsrum och kreativitetshämmande klassrum är relativt liten. Deltagarna beskriver det vanliga klassrummet som omotiverande, oinspirerande, kallt, dött och avskalat. Bara genom att släcka ned, sätta in stearinljus och spela musik i bakgrunden blev samma rum enligt Kim ett bra exempel på en kreativ lärmiljö. Detta visar enligt mig på två saker. Det första är att rum kan anpassas till att vara kreativt stimulerande med ganska små medel, vilket även Houmann (2015) bekräftar, det viktiga verkar vara kunskap om vad som inspirerar elever till att vara kreativa och engagemang. Min andra reflektion är att det fysiska rummets attribut verkar spela en betydande roll för huruvida deltagarna upplever en miljö som kreativt stimulerande eller ej, framförallt verkar inspirationsstöd göra stor skillnad. Kims exempel från kulturhistorialektionen berättar inte om ett klassrum som förändrats genom att det blivit mer funktionellt, eller bidragit med psykosocialt stöd som tillåtit elever att samarbeta och

lära av varandra. Exemplet berättar om ett klassrum som väckt intresse och inspiration. Visst kan det tänkas att ett nedsläckt rum minskar antalet visuella distraktioner, och att bakgrundsmusiken dämpade ett annars distraherande sorl från klassen, men det kan tänkas att den största skillnaden var kontrasten till det vanliga klassrummet samt lärarens engagemang i att förändra den fysiska miljön till att förstärka lärande och kreativitet.

6.2.7 Inredning, material och färger

Strandbergs (2006) tankar om att rum bär på och förmedlar kunskaper, känslor, erfarenheter och förväntningar bekräftas flera gånger i deltagarnas beskrivningar av hur inredning och färg skapar en viss känsla och stämning. Till exempel i Loves exempel från det typiska klassrummet: ”om man tänker sig en typisk skolmiljö, såhär när man gick i lågstadiet, man hade bänkar som man lyfte på och sådär, det liksom ger mig kalla kårar typ. För det känns såhär: nej usch. I sådana miljöer så är det såhär mobbning och sånt (Love).”

Precis som Brodin (2014) förklarar, visar deltagarnas exempel att färg och form på inredning, utsikt genom fönster, ljuskvalitet och gröna växter kan fungera som inspirationsstöd för kreativiteten. Framförallt färg i rummet, verkar viktigt för deltagarna för att stimulera till kreativitet. Kanske är detta en motreaktion på de svart-vita klassrummen på deras skola. Isåfall skulle en kunna argumentera för att det är kontrasten mot det rådande som stimulerar till kreativitet och inte färgen i sig. Faktum kvarstår dock att merparten av de miljöer som deltagarna har med sig som exempel på kreativa miljöer är mer färggranna än det svartvita klassrummet som av många beskrivs som en icke kreativ miljö. Något som vid första anblick kan tyckas lite märkligt, är att eleverna hyllar den röda färgen på väggarna i skolan, medan både Martin V. (2010) och Sjövall och Gospic (2016) beskriver färgen röd som pulshöjande och stressande. Samtidigt finns det studier som visar att färgen röd framkallar positiva känslor och hur vi reagerar på en färg beror också på tidigare erfarenheter (Sjövall & Gospic, 2016). Eftersom eleverna generellt trivs bra i de rum som är röda i skolan, är det inte så konstigt att de förknippar färgen med värme och positiva känslor.

Loves idéer om skillnaden mellan att ha runda bord och fyrkantiga bord i klassrummet får stöd hos Sjövall och Gospic (2016), inredningsdesigner och forskare inom neurodesign, som menar att hur vi möblerar ett rum har en direkt påverkan på vårt sociala beteende. Precis som Love, menar Sjövall och Gospic (2016) att möbler som är arrangerade i små grupper, som till exempel runda bord med stolar, främjar social interaktion, medan att ha bänkar på rad är bättre lämpat för självständigt arbete. Alex idéer om att utsikt mot grönområden skulle ha positiva effekter

på kreativitet och lärande får stöd hos både Sjövall och Gospic (2016) som presenterar studier som visar på bättre prestation i skolan och Brodin (2014) som presenterar studier som visar på ökad kreativitet.

Enligt Richardson och Mishra (2018) uppmuntrar ett rikt och lättillgängligt varierat material för skapande till kreativitet. Deltagarnas beskrivningar av kreativa lärmiljöer ger exempel på detta. Flera av deltagarna tycker det är bra ha nära tillgång till instrument för att främja kreativitet.

Richardson och Mishra (2018) och Martin P. (2010) anser att ett anpassningsbart möblemang är fördelaktigt i en miljö som stimulerar till kreativitet. Även deltagarna nämner detta även om det inte upptar deras uppmärksamhet så mycket som till exempel ljus, färg och andra typer av inspirationsstöd. Alex nämner dock att möjligheten att välja mellan att sitta och stå är en positivt för lärande och kreativitet i elevernas klassrum. Jean tycker att alla elever borde ha varsin whiteboardtavla, istället för att bara läraren skulle ha tillgång till det. Denna idé har också tillämpats i flera olika miljöer som anser sig vara kreativitetsfrämjande, till exempel på Creativity Center i Brighton (Martin P., 2010).

Kim lyfter lärarnas kontor som kreativt stimulerande rum och deras personligt inredda skrivbord. Detta går i linje med Brodin (2014) som menar att möjligheten till att inreda sina kontor personligt stimulerar till kreativitet.

6.2.8 Ljus

Många av eleverna nämner ljussättning som en av de viktigaste faktorerna för att skapa en inspirerande miljö, eller en kreativ stämning. Framförallt nämns tillgång till dagsljus samt scenljus och mysig, dämpad belysning som kreativitetsfrämjande av deltagarna. Kanske beror deltagarnas längtan efter dagsljus i skolan delvis på att intervjuerna genomfördes under en av årets mörkaste månader. Att en viss ljussättning skulle vara mer stimulerande för kreativitet är inte något jag hittat stöd för inom kreativitetsforskning, däremot finns det forskning som visar att ljussättning påverkar både prestation och mående. Sjövall och Gospic (2016) menar att dagsljus är en tillgång klassrummet.

”Barn som sitter i klassrum med mycket dagsljus har mer balanserade nivåer av stresshormon, bättre akademisk prestation, bättre tillväxt och mindre sjukfrånvaro än barn som har artificiellt ljus i sina klassrum” (Sjövall & Gospic, 2016, s.100)

En studie gjord på över tjugoen tusen elever visade att de barn som hade mest dagsljus i klassrummet presterade bättre. I läs och matematikfärdigheter avancerade de hela 26 respektive 20 procent snabbare än sina kamrater (Sjövall & Gospic, 2016).

Dämpat ljus kan vara positivt för avslappning och social interaktion enligt Sjövall och Gospic (2016), vilket i sin tur kan gynna kreativitet enligt både deltagarna och kreativitetsforskning. En studie visar att försöksdeltagare som fick träffa en rådgivare slappnade av mer och vågade öppna upp sig mer i en miljö med dämpat ljus jämfört med i ett starkt upplyst rum. Oavsett om en viss typ av ljus kan vara mer kreativitet stimulerande än en annan har det visats att tillgång till rum med både mycket ljusinsläpp och dämpad belysning kan ha positiva effekter för lärande.

6.3 Att skapa en kreativ lärmiljö

När en ska besvara frågan hur kan en kreativ miljö kan skapas är det viktigt att komma ihåg att svaret på denna fråga är beroende av sin kontext. Något som inspirerar till kreativitet i en kultur behöver inte göra detsamma i en annan, vilket gör det svårt att dra generella slutsatser om hur en miljö som stimulerar kreativitet och lärande bör vara. I följande kapitel besvaras frågan utifrån den information som deltagarna givit mig om deras skol- och hemmiljö kombinerat med den litteratur som ligger till grund för studien.

När vi tittar närmre på vad en kreativ process innebär blir det tydligt att kreativitet inte stimuleras av en typ av miljö, utan olika typer av miljöer beroende på vilken fas i den kreativa processen den ska uppmuntra. Inledningsfasen, eller öppningsfasen för en kreativ process beskrivs som den tidpunkt då idéer genereras utifrån ett behov eller ett problem som behöver en lösning (NE,2019; Martin P, 2010; Gray, Brown & Macanuso, 2010). En miljö som uppmuntrar kreativitet i öppningsfasen bör alltså inspirera individer till att få nya idéer, exponera dem för problem som behöver lösas samt göra dem medvetna om vilka behov som finns för något nytt. Enligt deltagarna är bland annat mötet med andra människor något som kan bidra till att få nya idéer. Att lyssna andras åsikter, synvinklar och tankar, att se andra människor spela musik och att bolla sina idéer beskrivs som inspirerande för nya idéer. Även andra typer av intryck, såsom att exponeras för nya platser, situationer och prova nya saker beskrivs som kreativt stimulerande. I den fysiska miljön lyfter deltagarna fram konst, färg och variation som faktorer som stimulerar till nya tankar och idéer. Matsalen på deltagarnas skola

skulle kunna beskrivas som en miljö som stimulerar kreativitet i inledningsfasen av den kreativa processen. Det är en plats där elever möts och utbyter tankar, uppträder inför varandra och möter nya intryck i form av gästlärare som bjuds in att föreläsa och spela på scenen. I matsalen finns även runda bord som inbjuder till att samtala med varandra enligt Love, tavlor på väggarna på tidigare elever, som kan betraktas som konst och färg på väggarna, vilket också är positivt för kreativiteten enligt deltagarna.

Nästa kreativa fas innebär att utforska idéerna eller lära sig mer om problemet som kommit fram i första fasen (Martin P, 2010, NE, 2019). I denna fas bör miljön istället stimulera till fördjupad kunskap och lärande, snarare än inspiration och idégenerering. Enligt deltagarna lär de sig bäst när de är intresserade av ämnet och får testa sig fram. Tydliga förväntningar, lekfullhet, uppmuntran, socialt stöd i form av nära relationer och att utmanas är andra faktorer som bidrar till lärande enligt deltagarna. Detta går i linje med OECD's (2017) principer för lärande som bland annat lyfter fram just tydliga förväntningar, att utmana alla elever, kollaborativt lärande och att vårda elevers motivation i sin handbok för innovativa lärmiljöer (2017). De flesta av deltagarna verkar fokusera och lära sig bäst där de kan få studera och inte störs av intryck som inte har med uppgiften att göra. För tillmötesgå detta behov bör det finnas flera olika rum för studier på egen hand eller för mindre grupper, något som även Richardsson och Mishra (2018) uppmuntrar för lärmiljöer som stimulerar till kreativitet. För att elever ska kunna testa sig fram, är det bra att enkelt ha tillgång till material och resurser, vilket även det går i linje med Richardsson och Mishras studie (2018). I ett musikaliskt sammanhang skulle resurserna vara tillgång till musikinstrument samt utrustning för inspelning och musikskapande – som även deltagarna anser är viktigt i en kreativ lärmiljö. För att tillgodose individuella behov är en flexibel möblering och möjlighet att justera ljussättning och ljudvolym att föredra. Detta kan göras genom att isolera rummen väl, använda flera olika dimbara ljuskällor och ha möbler som är lätta att flytta på eller som kan ha flera funktioner. I ett musikaliskt sammanhang skulle detta kunna vara övningsrum eller mindre studios för musikskapande.

Inkubationstid, det vill säga tid att släppa idén är ämnet eller uppgiften och låta den bearbetas i det undermedvetna, är också viktigt i den kreativa processen (NE,2019, Martin P,2010). Detta är något som framförallt Eli verkar ha erfårit, som föreslår att det skulle finnas kreativt stimulerande rum i skolan där en kan ta det lugnt och vänta på att en aha-upplevelse i form av en musikalisk idé dyker upp. Jeans erfarenheter av att få de bästa idéerna när hen kör bil och Eli och Robins exempel från naturen, skulle också kunna ses som aha-upplevelser i kombination med inkubationstid. Inkubationstiden kan med fördel kombineras med hälsofrämjande

aktiviteter, såsom till exempel socialt umgänge, promenader i grönområden, eller annan typ av fysisk träning. Att ha tid för pauser, tillgång till rum där elever kan ta det lugnt, och nära till grönområden skulle med andra ord kunna ha en positiv inverkan på både kreativitet och hälsa. Sist i den kreativa processen är valideringsfasen, eller stängningsfasen, då idén genomslagskraft testas. För denna fas passar det bra med kamratbedömning, uppspel och annan typ av redovisning av idéer och skapelser som även Houmann (2015) föreslår gynnar kreativitet inom läroplanens ramar.

Med allt detta sagt, skulle jag slutligen vilja understryka samma sak som Houmann (2015) nämner, nämligen att kreativitet gynnas av en lagom nivå av intryck och stimuli. Alltför mycket stimulans i form av färg, ljud, ljus och andra intryck kan bli övermäktigt. Denna lagom nivå är inte universell utan individuell, Jean till exempel verkar få kreativ respons av väldigt mycket intryck medan Robin upplever alltför mycket intryck som stressande. Därför är det extra viktigt att skapa en flexibel miljö, som kan anpassas till att stimulera kreativitet för alla elever och det kan bara göras i samråd med eleverna själva.

7. Förslag till vidare forskning

I vidare forskning skulle det vara intressant att se hur musklärare och skolledare förhåller sig till och värdesätter kreativitet i undervisningen samt huruvida de upplever att de har handlingsutrymme att bedriva en kreativ undervisning i skolan eller ej. Det skulle också vara intressant att höra fler musikelevs röster, för att kunna dra mer generella slutsatser om kreativa lärmiljöer på estetiska programmet i musik. Av studiens resultat framgår det också att flera av deltagarna har tillgång miljöer utanför skolan som bidrar till kreativitet och lärande. Det skulle vara intressant att undersöka vidare hur skolan och pedagoger förhåller sig till dessa kreativa rum utanför skolans ramar. Finns det en strategi för att stimulera kreativitet och lärande utanför skolan, och kan skolan dra nytta av miljöer utanför skolans rum för att skapa en mer kreativ skolmiljö?

I och med rapporter om ökad psykisk ohälsa i skolan skulle det skulle också vara intressant att titta närmre på hur den fysiska miljön kan anpassas för att skapa trygghet och förebygga psykisk ohälsa i skolan.

Referenser

- Borch, Signe., Backman, Christel., Carlsson, Axel., Erikson, Malgorzata., Fagerling, Marita., Oskarson, Maria. & Rundström, Anton. (2016). *Pedagogiska lärmiljöer och kreativa forskningsmiljöer – Samhällsvetenskapliga fakultetens framtida lokaler*. (Rapport). Göteborg: Förvaltningshögskolan, Institutionen för sociologi och arbetsvetenskap, Institutionen för globala studier, Statsvetenskapliga institutionen, Göteborgs Universitet.
- Brodin, E. (red.) (2014). *Kreativitet: teori och praktik ur psykologiska perspektiv*. (1. uppl.) Stockholm: Liber.
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. (2., [rev.] uppl.) Malmö: Liber.
- Davies, Dan., Jindal-Snape, Divya., Collier, Chris., Digby, Rebecca., Hay, Penny., Howe, Alan. (2011). *Creative learning environments in education- A Systematic literature review*. i *Thinking skills and creativity [Elektronisk resurs]*.(2006-). Amsterdam: Elsevier Ltd.
- Fors, V., & Bäckström, Å. (2015). *Visuella metoder*. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Frost, R., & Holden, G. (2008). Student voice and future schools: building partnerships for student participation. *Improving Schools*, 11(1), 83–95.
<https://doi.org/10.1177/1365480207086832>
- Gärdenfors, P. (2010). *Lusten att förstå: om lärande på människans villkor*. (1. utg.) Stockholm: Natur & kultur.
- Hedman, Emil. (31 mars, 2015). "Det bästa som finns i ett klassrum är hörn". Skolvärlden. Tillgänglig 2019-06-03: <https://skolvarlden.se/artiklar/det-basta-som-finns-i-ett-klassrum-ar-horn/>
- Hofvander Trulsson, Y., & Houmann, A. (red.) (2015). *Musik och lärande i barnets värld*.(1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- J. Sternberg, Robert. (2005). *Creativity or creativities?*. International Journal of Man-Machine Studies. 63. 370-382. 10.1016. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2005.04.003>.

Martin, Paul. (red.). (2010). *Making space for creativity*. Brighton: Creativity Centre: University of Brighton.

Martin, Vivian. (2010). Practical approaches to creativity. I P. Martin (red.), *Making space for creativity*. Brighton: Creativity Centre: University of Brighton.

Nordstedt, Lasse. (14 Sept, 2011). *Rummet som den tredje pedagogen*. Specialpedagogik. Tillgänglig 2019-03-01: <https://specialpedagogik.se/rummet-som-den-tredje-pedagogen/>

Pink, D.H. (2010). *Drive: the surprising truth about what motivates us*. Edinburgh: Canongate.

Richardson, C. Mishra, P. (2018). *Learning environments that support creativity: Developing the SCALE*. i *Thinking skills and creativity [Elektronisk resurs]*.(2006-). Amsterdam: Elsevier Ltd..

Sjövall, I. & Gospic, K. (2016). *Neurodesign: inredning för hälsa, prestation och välmående*. Stockholm: Bokförlaget Langenskiöld.

Strandberg, L. (2017). *Vygotskij i praktiken: bland plughästar och fusklappar*.(Tredje upplagan). Lund: Studentlitteratur.

Stressforskningsinstitutet. (2015). *Arbetsorganisation & hälsa, två modeller för psykosocial arbetsmiljöforskning*. Stressforskningsinstitutets termalbad, Stockholms universitet. Tillgänglig 2019-06-07: <https://www.stressforskning.su.se/om-oss/allmant-om-stress-somn/temablad-om-somn-stress>

Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk- samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.

Wallin, Fredrik. (24 januari, 2019). "Så påverkas skolan av den fysiska lärmiljön". Skolvärlden.

Tillgänglig 2019-06-07: <https://skolvarlden.se/artiklar/sa-paverkas-skolan-av-den-fysiska-larmiljon>

Bilagor

Bilaga 1

Intervjuguide

Vad innebär en kreativ lärmiljö?

- Kreativitet - vad innebär det? Om du tittar på bilderna, vad är det som är kreativt här? Vad var det du tänkte på när du tog bilderna?
- Lärmiljö - vad innebär det?
- Var /När /Hur / Varför tycker du att du kan vara kreativ?
- På bilderna ser jag att det finns/inte finns flera människor. Hur skulle du beskriva betydelsen av det sociala sammanhanget/samarbete för kreativiteten?

Vilka faktorer påverkar den kreativa lärmiljön?

- Om du tittar på bilderna, vad är det som påverkar kreativitet och lärande här?
- Gemensamma faktorer / Vad som skiljer dom åt?
- Ljud/Ljus/Tid på dygnet/Människor/Inredning/Förväntningar/Mående
- På vilket sätt stimulerar de här platserna till samarbete?
- Vad möjliggör och begränsar din kreativitet?

PLATS

1. Vilken plats på skolan trivs du bäst på?
2. Är det också den mest kreativa platsen?
3. Finns det platser på skolan som du inte trivs i?

LÄRANDE/LÄRARE

- Vilka förväntningar upplever du att det finns på dig? (Låga/Höga) (Tydliga/Otydliga)
- Hur märker du vilka förväntningar som finns på dig? (Svårighetsgrad på uppgifterna - feedback från lärare och kompisar)
- Beskriv något i lärmiljön som du upplever som stressande. Vilka krav? Har du kontroll? Får du stöd?

Hur kan en kreativ lärmiljö skapas?

Workshop:

1. Tänk på någonting som du är bra på?
2. Hur har du lärt dig?
3. Var har du lärt dig?

4. Hur upplever du att skolan tar tillvara på dina resurser och dina tidigare kunskaper?
5. Om du tittar på bilderna - beskriv hur du upplever lärandet som meningsfullt - eller inte meningsfullt. Var kan du använda kunskaperna?
6. På vilket sätt upplever du att estetiska programmet stimulerar din kreativitet?
7. Tycker du att skolan ska vara en kreativ plats?
8. Om du fick drömma. Hur skulle skolan se ut för att du skulle kunna vara kreativ och lära dig så mycket som möjligt?

Bilaga 2

Samtyckesblankett

Studie om Kreativa lärmiljöer

Var kommer idéer ifrån? Vilka miljöer stimulerar kreativt tänkande, nya idéer och lärande? När och var känner du dig som mest kreativ? I vilken miljö lär du dig som bäst? Vad påverkar din förmåga att vara kreativ? Tycker du att skolan är en kreativ plats? Detta och mycket mer är jag nyfiken på att undersöka i min studie om kreativa lärmiljöer.

Studiens syfte är att ta reda på vad en kreativ lärmiljö innebär för elever på det estetiska programmet i musik. Vidare avser studien att undersöka vilka faktorer som påverkar kreativa lärmiljöer samt hur en sådan miljö kan skapas. Jag som utför studien heter Jonatan Sagemo och går sista året på musiklärarutbildningen vid Musikhögskolan i Malmö.

Du som deltar som i studien får i uppgift att ta 4-5 bilder som du förknippar med en kreativ lärmiljö. Jag önskar att minst 3 av bilderna är tagna i en skolmiljö. Därefter kommer du att delta i en intervju med utgångspunkt i bilderna som du har du tagit. Du som deltar i studien kommer att vara anonym och det bildmaterial du samlar in kommer att avidentifieras så att inga personer på bilderna känns igen. Som deltagare har du rätt att när som helst avbryta din medverkan utan att ange något skäl varför.

Har du några frågor så tveka inte att höra av dig till mig:

Tel: 070-398 28 33

Mail: jonatan.sagemo.826@student.lu.se

Tack för att du vill medverka i min studie!

Vänliga hälsningar,

Jonatan Sagemo

Lärarstudent vid Musikhögskolan i Malmö

- Jag har fått information om studien både muntligt och skriftligt genom denna blankett.
- Jag samtycker till att delta i studien och är medveten om att mitt deltagande är frivilligt

- Jag vet att jag kan avbryta mitt deltagande när som helst utan förklaring och att ingen information jag lämnat i så fall kommer användas i studien
- Jag godkänner att de bilder som jag har tagit används som underlag för intervju och kan komma att publiceras oidentifierade i studien i forskningssyfte.

Deltagarens namnteckning

Datum och ort

Bilaga 3

Hjälp-lappen

Till intervjun önskar jag att du tar med 4-5 bilder som på olika sätt representerar vad en kreativ lärmiljö innebär för dig. Minst 3 av bilderna ska vara tagna i en skolmiljö.

De bilderna du tar kommer vi tillsammans att titta på och prata kring under din intervju. Du väljer själv hur du vill ta bilderna och vad du väljer att fotografera. *Det är ditt perspektiv som är det viktiga så försök att utgå ifrån dig själv snarare än vad du tänker förväntas av dig.* Bilderna ska fungera som minnesbilder som du kan använda i intervjun för att få mig att förstå hur din musikundervisning är.

Vet du inte vad du ska ta för bilder? Här är lite tips på hur du kan tänka kring bilderna:

Var kommer idéer ifrån? Vilka miljöer stimulerar kreativt tänkande, nya idéer och lärande? När och var känner du dig som mest kreativ? I vilken miljö lär du dig som bäst? Vad påverkar din förmåga att vara kreativ? Tycker du att skolan är en kreativ plats?

- Visa mig en bild på en miljö som du upplever som kreativ.
- Visa mig en bild på en miljö som du inte upplever som kreativ.
- Visa mig en bild som stimulerar ditt lärande.
- Visa mig en bild som inte stimulerar ditt lärande.
- Visa mig vad du tycker är en kreativ lärmiljö.
- Visa mig när, var, hur och varför det är en kreativ lärmiljö.
- Visa mig hur du skulle vilja att en kreativ lärmiljö såg ut.