

Inspiration til at styrke elevernes kreativitet

Gennem undervisningen i gymnasiet



Indhold

Inspiration til at styrke elevernes kreativitet	3
Det siger læreplanerne om kreativitet	4
Lærernes forståelse af kreativitet i en gymnasiekontekst	6
Fem pædagogiske greb til at udvikle elevernes kreativitet gennem undervisningen	8
Elevernes tilgange til undervisning med fokus på kreativitet	20
Datagrundlag	22
Hvis du vil vide mere	22

Inspiration til at styrke elevernes kreativitet

© 2020 Danmarks Evalueringsinstitut
Eftertryk med kildeangivelse er tilladt

Design: BGRAPHIC
Illustration: Rikke Bisgaard
Tryk: Rosendahls

Publikationen er udgivet
i elektronisk form på www.eva.dk

Publikationen kan ikke købes.

ISBN www: 978-87-7182-397-4
ISBN tryk: 978-87-7182-398-1

Inspiration til at styrke elevernes kreativitet

Både i en dansk og i en international sammenhæng er der voksende opmærksomhed på, at elevers og studerendes kreativitet skal udvikles og understøttes i en formel uddannelsessammenhæng. Begrebet er på den uddannelsespolitiske dagsorden for alt fra daginstitutioner til universiteter.

I loven om de gymnasiale uddannelser fremgår det, at uddannelsernes formål bl.a. er at "udvikle elevernes kreative og innovative evner og kritiske sans"¹. Kravene om at arbejde med kreativitet er blevet tydeligere med gymnasireformen, der trådte i kraft i 2017, idet kreativitet nævnes i flere læreplaner end førhen.

Der findes forskellige teoretiske bud på, hvad det vil sige at være kreativ. Men mange lærere oplever, at det er uklart, hvad kreativitet betyder i en gymnasiekontekst. De savner et fælles sprog for, hvad kreativitet kan betyde, og viden om, hvordan de kan arbejde med elevernes kreativitet som en del af deres undervisning.

Dette inspirationsmateriale forsøger med et empirisk udgangspunkt at komme nærmere de to centrale spørgsmål:

1. Hvad betyder kreativitet i en gymnasie-kontekst?
2. Hvordan kan man som lærer arbejde med at udvikle elevernes kreativitet gennem undervisningen?

Inspirationsmaterialet tager udgangspunkt i rapporten Kreativitet i gymnasiet, udarbejdet af EVA (Danmarks Evalueringsinstitut). Rapporten bygger på interviews med og observationer af lærere og deres elever inden for fagene dansk (STX), fysik (STX), billedkunst (STX) og teknologi (HTX). Rapport og inspirationsmateriale kan findes her:

www.eva.dk/kreativitet-gymnasiet



1 Bekendtgørelse af lov om de gymnasiale uddannelser § 1, stk. 3:
<https://www.retsinformation.dk/Forms/R0710.aspx?id=209370>

Det siger læreplanerne om kreativitet

Fagenes læreplaner danner rammen for lærernes arbejde med elevernes kreativitet. Kreativitet omtales forskelligt i forskellige fags læreplaner, og det at styrke elevernes kreativitet er en mere bunden opgave i nogle fag end i andre. Men også inden for samme læreplan kan kreativitet omtales forskelligt. Kreativitet optræder på fire forskellige måder i læreplanerne.

1

Kreativitet som mål: Faget skal bidrage til at fremme elevernes kreativitet

Fagets metoder, arbejdsformer eller indhold understøtter udviklingen af elevernes kreativitet.

Faget



Kreativitet
hos eleverne

Eksempel: Dansk A (STX)

”Kombinationen af et litterært, sprogligt og mediemæssigt perspektiv bidrager til at [...] udvikle deres kreative og innovative evner.”

2

Kreativitet som et selvstændigt emne i faget

Kreativitet optræder som et emne i sin egen ret, der har en central plads i faget og skal give eleverne kendskab til kreative processer.

Kreativitet som
selvstændigt emne i faget

Eksempel: Teknologi A og B (HTX)

”Problemløsningen omfatter udvikling og fremstilling af produkter [...] hvorigennem eleverne får kendskab til [...] innovative og kreative processers betydning i forbindelse med udvikling af produkter.”

3

Kreativitet som middel: Fokus på kreativitet skal fremme læring og styrke andre kompetencer

Kreative arbejdsprocesser er med til at fremme elevernes læring og understøtte udvikling af andre kompetencer.

Fokus på kreativitet i undervisningen



Læring, dannelse og kompetencer

Eksempel: Billedkunst C og B (HF og STX)

”Elevernes karrierekompetence, innovationskompetence og udvikling af personlig myndighed styrkes ved at arbejde med kreative processer og ved at kunne håndtere disse selvstændigt og sammen med andre.”

4

Kreativitet i en samfundsmæssig kontekst

Betoning af kreativitetens betydning i nutidens og fremtidens samfund, fx forstå hvordan kreativitet kan bidrage med løsninger på samfundets udfordringer.

Kreativitet

I en samfundsmæssigt kontekst

Eksempel: Kemi A og B (STX og HTX)

”Arbejdet med faget skal give eleverne en forståelse for, at kemisk viden, kreativitet og innovative tiltag kan være vigtige bidrag til et moderne samfund, ved at kemi i samspil med andre fag kan belyse og løse aktuelle problemstillinger med et naturvidenskabeligt indhold.”



Lærernes forståelse af kreativitet i en gymnasiekontekst

Lærerne peger på, at der er behov for et fælles sprog om, hvordan kreativitet i en gymnasiekontekst kan forstås, for at de kan arbejde med elevernes kreativitet og have fælles drøftelser om dette arbejde.

Blandt lærerne er der – på tværs af fag – en række fællestræk ift. deres forståelse af, hvilke dimensioner kreativitet i en gymnasiekontekst indeholder.

Disse dimensioner kan danne udgangspunkt for et fælles sprog og fælles drøftelser af arbejdet med elevernes kreativitet.

Dimensioner i kreativitet – set fra et lærerperspektiv





Kreativitet som anvendelse af faglig og tværfaglig viden på nye måder

Lærerne beskriver kreativitet som det, at eleverne selvstændigt anvender faglig og tværfaglig viden og metoder på nye måder og i nye kontekster. Det handler om, at eleverne ikke bare reproducerer eksisterende viden, men syntetiserer og sammenstiller faglig viden på nye måder.

Det understreger, at kreativitet forudsætter en faglighed. En indsats for at styrke kreativitet sker inden for en faglig ramme, med et fagligt formål og med forhåbningen om et fagligt udbytte. Men kreativitet handler ikke bare om fagfaglighed, men også om tværfaglighed, der lægger op til kreativ nytænkning ved at kombinere viden og metoder fra forskellige fag på nye måder.



Kreativitet som anderledes og kritisk tænkning

Kreativitet beskrives også, som at eleverne stiller kritiske spørgsmål til det eksisterende, udfordrer egne og andres idéer og tænker i alternativer og nye muligheder. Eleverne må dermed også kende traditioner og normer i faget for at kunne udfordre disse.



Kreativitet som generering og kvalificering af idéer

Kreativitet drejer sig ifølge lærerne om, at eleverne genererer idéer, men også om at eleverne reflekterer over, udfordrer og kvalificerer deres egne og andres idéer for at sikre, at de udtænker originale, holdbare og fagligt relevante idéer, der kan løse den stillede opgave eller det problem, de står over for.



Kreativitet som det at skabe noget

Kreativitet er ifølge lærerne ikke bare et spørgsmål om, at eleverne tænker kreativt og får kreative

idéer, men også et spørgsmål om at handle kreativt og være skabende. Kreativitet beskrives derfor som at indgå i en skabelsesproces, hvor eleverne realiserer deres idéer.

At skabe skal forstås i bred forstand, idet den kreative proces kan udmønte sig i produkter af enten materiel eller immateriel form, fx en film, en bro, en skulptur, en sang, et digt eller en tale. Det kreativt skabende kan dreje sig om, at eleverne opfinder og skaber noget nyt, men også om at de videreudvikler på noget eksisterende.



Kreativitet som det at indgå i en undersøgende læreproces

En dimension af kreativitet er fra lærernes perspektiv, at eleverne indgår i en undersøgende og reflekterende læreproces. Det vil sige, at de idéudvikler, eksperimenterer, leger, prøver sig frem, reflekterer og håndterer fejl eller udfordringer konstruktivt for på den baggrund at blive kloge og udvælge og kvalificere idéer og løsninger.

Retningen for den undersøgende læreproces styres i høj grad af elevernes interesse, nysgerrighed, spørgsmål og faglige overvejelser.

At fordybe sig i en undersøgende læreproces kræver metoder, redskaber og sprog for processen, og kreativitet er derfor også en arbejdstilgang og metode.



Kreativitet som en dannelsesproces

Kreativitet drejer sig ifølge lærerne også om dannelse. Som en del af det at blive kreativ udvikler eleverne sig som mennesker. Kreativitet som dannelse kan bl.a. handle om, at kreativitet kan virke myndiggørende ved at ruste eleverne til at være proaktive og udvikle en tro på, at de kan håndtere udfordringer og være skabende. Kreativitet som dannelse handler også om, at eleverne får udvidet deres horisont og deres blik på, hvad verden er, og på, hvad der er muligt.

Fem pædagogiske greb til at udvikle elevernes kreativitet gennem undervisningen

Lærerne betragter kreativitet som noget, der kan læres og trænes – ikke som en evne, man som elev har eller ikke har. Dermed er kreativitet noget, man kan arbejde med at udvikle i undervisningen.



Blandt lærerne går fem forskellige pædagogiske greb til at styrke elevernes kreativitet igen. Grebene anvendes ofte i forskellige kombinationer og går på tværs af fag. Nogle greb optræder dog oftere i nogle fag end andre.

På de næste sider beskrives, hvad der ligger i de enkelte greb, hvorfor lærerne arbejder med dem som en del af det at styrke elevernes kreativitet, og der gives eksempler på, hvordan man konkret kan gribe det an.

” Jeg tror, at kreativitet er ligesom en muskel, der skal trænes.

Lærer, dansk

Fem pædagogiske greb til at udvikle elevernes kreativitet gennem undervisningen

1.
Åbne
opgaver

3.
Rammesætning
og benspænd

5.
En legende
tilgang

2.
Undervisning
med fokus
på proces

4.
Problemløsnings-
opgaver

1

Åbne opgaver

Hvad?

Åbne opgaver efterlader rum til, at eleverne selv har indflydelse på, hvilken retning opgaven skal tage, så de kan inddrage og afprøve idéer, metoder og faglig viden, som de finder relevant.

Åbne opgaver kan tage forskellige former. Det kan være opgaver, hvor:

- Der ikke findes ét korrekt svar
- En del af opgaven er, at eleven selv formulerer opgaven
- Eleverne selv skal finde ud af, hvordan de kommer hen til en på forhånd givent løsning.

Hvorfor?

Lærerne betragter en åbent formuleret opgave som en forudsætning for, at elevernes kreativitet kan komme i spil, fordi:

- Når der ikke er ét rigtigt svar, giver det mulighed for at tænke nyt og originalt frem for at reproducere viden
- Når der ikke er ét rigtigt svar, kan eleverne blive mere komfortable med at prøve sig frem og begå fejl
- Når der er "mange veje at gå", kan det styrke elevernes fantasifuldhed og evne til at tænke i alternativer.



Hvordan?

Eleverne skal løse en opgave, hvor der ikke findes ét korrekt svar

Eleverne får i fysik at vide, at det er et problem, at mange danskere bruger mange penge og meget energi på lange brusebade, og eleverne skal komme med et bud på, hvad der kan gøres ved dette. De går hjem og måler og bruger deres fysiske teorier og kendskab til varmelære til at regne ud, hvor meget vand der bliver brugt, og hvad det koster. Og de går i gang med at udvikle forslag til, hvordan energiforbruget kan blive nedsat.

Eleverne skal selv formulere en opgave – og løse den

Eleverne får i billedkunst at vide, at et byrum, fx en plads, skal redesignes. De bliver sendt ud for at foretage interviews med folk, der færdes i byrummet, og dokumentere byrummet gennem billeder, lyde og skitser.

Tilbage på skolen skal eleverne vælge en problemstilling, de har mødt, og formulere en opgave, de selv skal løse. Fx ”hvordan skaber man et byrum, som er både sikkert og sjovt at cykle i?”. Eleverne bruger deres input fra feltstudiet, viden om arkitektur samt materialekendskab og praktiske færdigheder til at udarbejde en løsning.

Eleverne skal finde ud af, hvordan de kommer hen til en på forhånd given løsning

Eleverne får et svar eller en løsning på et fagligt spørgsmål og skal selv finde frem til en metode, undersøgelse eller et eksperiment, der kan føre frem til dette svar. Fx får eleverne i fysik at vide, at en bils bremselængde er afhængig af friktion, og så skal de selv designe et eksperiment, der kan vise dette.



2

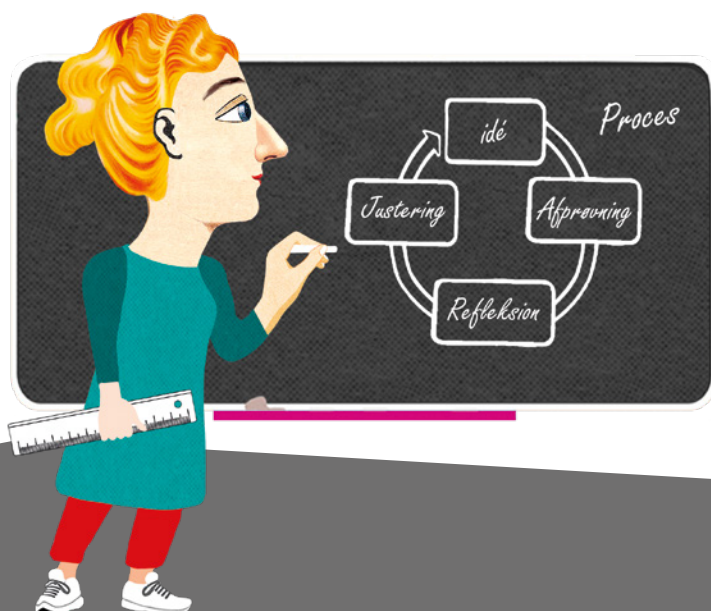
Undervisning med fokus på proces

Hvad?

Procesarbejde består typisk i opgaver, der har et mål, fx at undersøge en problemstilling eller udvikle et produkt eller et løsningsforslag, men procesarbejdet er kendetegnet ved, at eleverne skal gå undersøgende til værks, og at deres måde at agere og navigere i processens faser frem mod målet er vigtigere end målet i sig selv.

Hvorfor?

- Eleverne lærer at engagere og fordybe sig i en proces, bl.a. ved at indgå i dialog med andre, undre sig og stille reflekterende og kritiske spørgsmål undervejs i processen.
- Eleverne lærer at kvalificere og udfordre idéer og afsøge forskellige muligheder og dermed udvide feltet for, hvad der er muligt.
- Frem for fokus på det perfekte resultat skal eleverne turde eksperimentere og begå fejl og forstå, at det kan gøre dem dygtigere.
- Det kan understøtte en nysgerrig og kreativ klassekultur at have fokus på, at eleverne ikke kun skal komme med gode svar, men lære at stille gode spørgsmål undervejs i en proces.



Hvordan?

Dokumentation af arbejdsprocessen

Læreren stiller krav til, at eleverne dokumenterer deres arbejdsproces fx igennem tegninger, fotos, portfolier eller særskilte afsnit i den endelige aflevering.

Løbende sparring, feedback og devaluering

Der indlægges dialog, sparring, feedback og devalueringer undervejs i processen, hvor lærer og klassekammerater optræder som sparringspartnere, og eleven reflekterer over sin arbejdsproces.

Undervisning med udgangspunkt i en procesmodel

Læreren tilrettelægger undervisningen ud fra en procesmodel, hvor eleverne skal træne en reflekterende og undersøgende tilgang til faglige problemstillinger.

Inquiry Based Science Education er et eksempel på en måde at tilrettelægge undervisningen på, hvor eleverne gennem en række faser skal stille spørgsmål, få vidensinput og undersøge, hvordan de kan blive klogere på deres spørgsmål, formulere hypoteser og teste dem. Læreren faciliterer processen ved også at stille eleverne spørgsmål frem for at komme med egentlige svar.



3

Rammesætning og benspænd

Hvad?

Lærerne vurderer, at kreativitet ikke understøttes af fuldstændigt frie rammer, da det kan skabe dårlige processer og produkter samt frustration blandt eleverne. Derfor gør lærerne brug af rammesætning af og benspænd i undervisning med fokus på elevernes kreativitet i form af regler, begrænsninger og dogmer, eksempelvis ift. hvilke eller hvor mange ord, materialer eller hvor lang tid eleverne må bruge i opgaveløsningen.

Hvorfor?

- En klar og velafgrænset ramme om elevernes arbejde med åbne opgaver, fx i form af klare krav til og kriterier for opgaveløsningen, understøtter en god arbejdsproces for eleverne.
- Benspænd understøtter elevernes kreativitet ved at begrænse mulighederne for vanetænkning og ved at etablere et snævert rum for opgaveløsningen, der stiller krav til originalitet og nytænkning.





Hvordan?

Benspænd ift. hvad opgaveløsningen skal indeholde

Rammesætning og benspænd kan dreje sig om, at læreren definerer nogle elementer, som elevernes løsning på den stillede opgave skal indeholde. Det kan være faglige begreber eller teorier, som udgør rammen for opgaveløsningen, eller materialer, der skal indgå.

I billedkunst kunne opgaven være, at eleverne skal lave en skulptur og trækker tre sedler, der sætter rammen for skulpturen; én, der bestemmer skulpturens materiale (fx *metal*), én, der bestemmer skulpturens udtryk (fx *råt*), og én, der bestemmer skulpturens form (fx *organisk*).

Benspænd ift. hvad opgaveløsningen ikke må indeholde

Rammesætning og benspænd kan også dreje sig om, at der er nogle ellers oplagte elementer, som eleverne ikke må anvende i deres opgaveløsning, for at få dem til at gå mere utraditionelt til værks.

Det kunne eksempelvis være, at eleverne i en skriveøvelse i dansk skal beskrive en citron, men ikke må bruge de ord, man normalt forbinder med en citron, såsom "sur", "gul", "rund" osv. Eller benspændet kunne i fx billedkunst eller fysik bestå i, at eleverne ikke må bruge de mest oplagte materialer til at løse en opgave eller udføre et forsøg.



4

Problemløsningsopgaver

Hvad?

Problemløsningsopgaver involverer ofte autentiske problemstillinger, som der endnu ikke er fundet en løsning på i praksis, i kontrast til problemstillinger, som er designet og formuleret til en skolekontekst.

På tværs af fag og lærere er der forskellige perspektiver på, hvad problemløsning drejer sig om i en undervisningssammenhæng. Problemløsning kan dreje sig om alt fra at undersøge en problemstilling til at udvikle et konkret produkt, der løser et problem.

Hvorfor?

- Problemløsningsopgaver, der er kendetegnede ved, at der ikke findes én løsning, skærper behovet for kreativ nytænkning.
- Problemløsningsopgaver kræver, at eleverne anvender deres faglige og tværfaglige viden og metoder i nye kontekster.
- Problemløsningsopgaver kan bestå i en kreativt skabende handling, der munder ud i et produktforslag eller et løsningsforslag og styrker elevernes oplevelse af handlekompetence, ved at de tænker kreativt.



Hvordan?

Problemløsning som nytænkning: Udvikle produkt, der kan hjælpe hjemløse

Med udgangspunkt i en novelle, der beskriver livet som hjemløs, skal eleverne vælge et problem, hjemløse møder, og udarbejde et produkt som løsning. Metoden kaldes *Novel Engineering* og lægger op til tværfagligt samarbejde, her mellem engelsk og teknologi. Elevernes løsning skal løse et reelt problem, men samtidig være realiserbart ift. de materialer, den tid og de kompetencer, eleverne har.

En gruppe af elever udvikler en jakke, der kan omdannes til en sovepose. En anden gruppe af elever udtænker en taske, der kan aflåses, så den hjemløse undgår at blive berøvet. En tredje gruppe arbejder med, hvordan den hjemløse kan bruge udsmidt pap og plastik til at flette kurve, som den hjemløse kan sælge.

Problemløsning som gentænkning: Nyfortolke en folkeviser rettet mod en bestemt målgruppe

Eleverne bliver i dansk stillet over for den problemstilling, at folkeviser kan være svære at forstå og blive fanget af som ung anno 2020. Derfor skal eleverne nyfortolke en folkeviser, så den rammer målgruppen 9. klasses elever.

Nogle elever omsætter folkevisen til en rap. Andre elever nyfortolker og "oversætter" folkevisen til mere nutidigt sprog. Til slut skal eleverne præsentere deres nyfortolkninger for en 9. klasse på en nærliggende folkeskole og derved få testet deres løsninger.



5

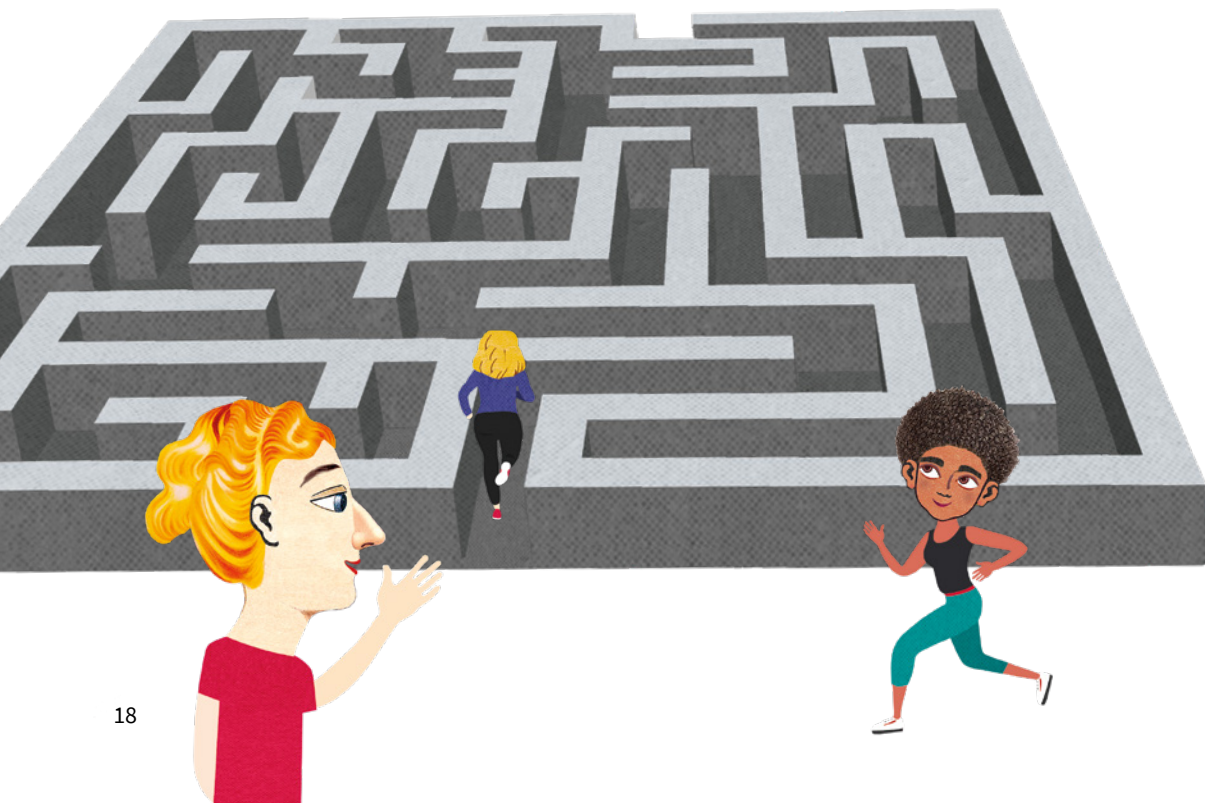
En legende tilgang til opgaver og undervisning

Hvad?

Leg i undervisningen kan være i form af organiserede eller mere uorganiserede lege. Det kan fx være et rollespil om radioaktivitet eller en fri leg med sæbebobler. Leg kan også forstås som brugen af uventede genstande i undervisningen samt undervisning, hvor eleverne skal bruge sanserne, kroppen eller tegne.

Hvorfor?

- Leg er med til at sprænge rammerne for den traditionelle undervisning og hjælper eleverne til at tænke uden for normale rammer.
- Leg har ikke et fast endemål og er ofte en skabende aktivitet, hvor der er frihed til at digte, eksperimentere og udvikle idéer.
- Artefakter, såsom genstande, musik, video eller mad, kan stimulere sanserne og inspirere og give nye indgangsvinkler til en faglig opgave.



Hvordan?

Brug af lys, musik eller mad til at stimulere sanserne

I dansk skal eleverne øve sig i kreativ skrivning. Læreren udleverer en melorm til hver elev, som de opfordres til at spise og skrive ned, hvordan smager. Derefter rykker eleverne en plads til højre og skal omskrive sidekammeratens beskrivelse til en madanmeldelse.

Lege og lære med kroppen

Leg kan ofte indeholde et kropsligt element. Det kan være, at eleverne skal "spille" og agere faglige begreber, processer eller fænomener, fx drivhuseffekter, eller at eleverne skal lege en leg, hvor de skal udspille et scenarie, der

indeholder faglige teorier og begreber, men hvor legens retning ikke er givet på forhånd. fx at eleverne skal lege, at de er lukket inde på en atomreaktor, og bruge deres faglige viden om radioaktivitet til enten at undgå eller udløse et udslip.

Tegne frem for at skrive om faglig viden

Elevernes kreativitet kan understøttes ved, at de ikke blot skal formidle faglig viden og idéer med ord, men også tegne dette, fx i form af en tegneserie om, hvordan universet har udviklet sig over tid.



Elevernes tilgange til undervisning med fokus på kreativitet

Eleverne har forskellige syn på og måder at agere i undervisning, hvor deres kreativitet er i fokus. Det er relevant for lærerne at have blik og tage højde for elevernes forskellige tilgange i tilrettelæggelsen af undervisningen, for at undervisningen bliver meningsfuld og udbytterig for alle elever. Det kan bl.a. dreje sig om differentierede instruktioner, opgaver, feedback og procesunderstøttelse afhængigt af elevernes tilgange.



Tre tilgange blandt eleverne

Resultatorienteret tilgang:

Tryk i skolens traditionelle rammer.

Opmærksom på bedømmelse, resultater og "rigtige svar".

Trives med struktur.

Ambivalent tilgang:

Ønsker både opgaver med fokus på kreativitet og traditionelle opgaver.

Veksler mellem at udvise Interesse for og afkoble sig undervisning med fokus på kreativitet.

Kreativt engageret tilgang:

Motiveres af undervisning med fokus på kreativitet.

Åbne opgaver opleves som et pusterum med plads til at eksperimentere.

Trives med mindre grad af struktur.

Elever med en **resultatorienteret tilgang** er fokuserede på karakterer og eksamen, hvilket præger deres ageren i undervisningen. De søger det "rigtige svar" og den forventede fremgangsmåde. De er orienterede imod lærerens ønsker og forventninger og udtrykker frustration over opgaver, som er svære at afkode, ift. hvad der giver høje karakterer. Derfor kan de opleve undervisning med fokus på kreativitet som en barriere for at gøre det godt i undervisningen, fordi det ud fra deres forståelse drejer sig om at løse opgaver korrekt, sikre sig en høj karakter og klare sig godt til eksamen.

Elever med en **ambivalent tilgang** foretrækker en blanding af undervisning, der sætter fokus på deres kreativitet, og mere klassiske undervisningsformer. Eleverne med denne tilgang er glade for den variation, som undervisning med fokus på kreativitet kan skabe, men kan samtidig opleve undervisningen som krævende og som noget, der skaber usikkerhed. Derfor vil en elev med en ambivalent tilgang svinge mellem forvirring, frustration og afkobling fra undervisning med fokus på deres kreativitet på den ene side og engagement og involvering i denne type undervisning på den anden.

Elever med en **kreativt engageret tilgang** bliver motiveret og oplever et udbytte af undervisning, der har fokus på deres kreativitet, og trives derfor hermed. De oplever fx åbne opgaver som et pusterum og er glade for den valgfrihed, som præger opgaverne. Fra et lærerperspektiv har disse elever ofte en legende og eksperimenterende tilgang til opgaverne og sætter pris på, at undervisningens vante strukturer brydes. Undervisning med fokus på kreativitet opleves i høj grad som en mulighed for at udfolde sig i undervisningen, blive motiveret og lære nyt.

Datagrundlag

Undersøgelsen er baseret på kvalitative data og sætter fokus de fire gymnasiefag: billedkunst (STX), dansk (STX), fysik (STX) og teknologi (HTX).

Inden for de fire fag er udvalgt lærere, der i særlig grad arbejder med at styrke elevernes kreativitet som en del af deres undervisning.

Undersøgelsen bygger på følgende datakilder:

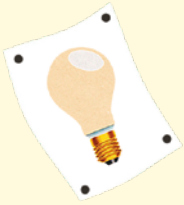
- Forundersøgelse (gennemgang af læreplaner og telefoninterviews med fagkonsulenter)
- Telefoninterviews med 24 lærere
- Observation af undervisning under otte skolebesøg
- Enkeltinterviews med otte lærere ifm. skolebesøg
- Otte gruppeinterviews med elever ifm. skolebesøg.

Hvis du vil vide mere

Denne udgivelse er baseret på rapporten Kreativitet i gymnasiet udarbejdet af EVA (Danmarks Evalueringsinstitut). Både dette inspirationsmateriale og rapporten bag kan findes på:

www.eva.dk/kreativitet-gymnasiet





*Dette er
ikke
en stol.*



Danmarks Evalueringsinstitut (EVA) gør uddannelse og dagtilbud bedre. Vi leverer viden, der bruges på alle niveauer – fra institutioner og skoler til kommuner og ministerier.



**DANMARKS
EVALUERINGSINSTITUT**

T 3555 0101
E eva@eva.dk
H www.eva.dk