

Brox, H. (2025). Skaperglede i engelskfaget: hvilken rolle spiller materialene? I K. H. Danielsen & A. Rosøy (Red.), *Læringsglede: Ulike perspektiver på motivasjon og engasjement i læringsprosesser* (s. 111–132). Fagbokforlaget. DOI: <https://doi.org/10.55669/oa680905>

5

Skaperglede i engelskfaget: hvilken rolle spiller materialene?

Hilde Brox

Sammendrag: Kapitlet utforsker materialenes betydning for skaperglede i engelskfaget gjennom undervisningsopplegget *The Songbook Project*, der lærerstudenter lager én digital og én fysisk sangbok for å reflektere over forskjellene mellom digitale og analoge skaperprosesser. Skaperglede, nevnt i læreplanen (LK20), kobles til samfunnsnytte og personlig utvikling, men læreplanen gir få føringer for materialbruk i skapende arbeid. Analysen av studentenes refleksjonstekster viser at de opplever de digitale bøkene de skaper som praktiske og profesjonelle, mens det å skape fysiske bøker gir taktile opplevelser, sosial interaksjon og mestring gjennom improvisasjon. Kapitlet konkluderer med at digitale verktøy dominerer i skolen, men at fysiske materialer gir unike muligheter for sanselig læring og skaperglede. Lærerutdanningen bør tilrettelegge for at framtidige lærere utforsker både digitale og analoge materialer for å forstå materialenes rolle i skapende prosesser.

Nøkkelord: skaperglede, kroppslig læring, engelskfaget, materialitet, lærerutdanning

Abstract: The chapter explores the significance of materials in fostering “joy of making” in the English subject through *The Songbook Project*, where student teachers create one digital and one physical songbook to reflect on the differences between digital and analogue creative processes. “Joy of making” mentioned in the curriculum (LK20), is linked to societal value and personal development, but the curriculum provides little guidance on the use of materials in creative work. An analysis of the students' reflection texts reveals that the students perceive the digital books as practical and professional but less emotionally engaging, while creating physical books offers tactile experiences, social interaction, and a sense of mastery through improvisation. The chapter concludes that while digital tools dominate in schools today, physical materials offer unique opportunities for embodied learning and creative joy. Teacher education should encourage future teachers to explore both digital and analogue materials to appreciate their role in creative processes.

Keywords: joy of making, embodied learning, the English subject, materiality, teacher education

Innledning

There is something special about spending so much time on a physical product. When you finally finish, after spending hour after hour on adjusting it into something you are satisfied with ... you experience mastery.

Sitatet over er hentet fra en ung lærerstudent som uttrykker tilfredshet og mestring ved å ha skapt et fysisk produkt, en følelse vi kan gjenkjenne som *skaperglede*. I dagligtale peker skaperglede mot gode følelser som kan oppstå når en skaper eller har skapt noe, som både drivkraft for og effekt av et skapende arbeid. Ordet skaperglede finner vi også i den gjeldende læreplanens (LK20) overordnede del, hvor ett av hovedpunktene i opplæringens verdigrunnlag har overskriften «Skaperglede, engasjement og utforskertrang» (Kunnskapsdepartementet, 2017a) og i Regjeringens strategidokument med samme navn (Kunnskapsdepartementet, 2019c). I disse dokumentene framkommer det at å skape er både viktig og naturgitt, og at gleden ved å lære er forbundet med gleden av å skape. Begrepet skaperglede defineres ikke, men det presiseres at skolen skal verdsette og stimulere elevenes skaperkraft, og at elevene skal få bruke sine skapende krefter i alle fag gjennom hele grunnopplæringen. Skolen skal også respektere og dyrke fram forskjellige måter å utforske og skape på.

Det sies derimot lite om hvordan det skal skapes eller hva det skal *skapes med*. Prinsippet om metodefrihet som ble innført med Kunnskapsløftet (LK06) tilsier nettopp at det ikke skal legges unødige føringer på lærernes valg av undervisningsmetoder og arbeidsmåter, men at det skal være lærernes ansvar og faglige skjønn som avgjør hvilke metoder og materialer som skal inngå når elevene skaper. Derfor inneholder læreplanene for engelsk – i likhet med andre «akademiske» fag som norsk og matematikk – ingen uttalte spesifikasjoner om materialenes rolle eller betydning. Dette gjenspeiles i lærerutdanningen. Rammeplanen for grunnskoleutdanningen presiserer at studentene etter endt utdanning skal kunne «skape læringsmiljøer som bidrar til faglige, sosiale og estetiske læringsprosesser» og at de skal kunne «bruke relevante undervisningsmetoder» (Kunnskapsdepartementet, 2017b). Men den eneste

konkretisering av hva som inngår i dette, er imidlertid en presisering om bruk av digitale verktøy.

I engelsk og andre språkfag er det å skape ensbetydende med å skape tekst. «Å skape tekst» rommer et stort spekter av tilnærminger, for siden læreplanen åpnet for et vidt tekstbegrep kan tekster i engelskfaget være både «muntlige og skriftlige, trykte og digitale, grafiske og kunstneriske, formelle og uformelle, skjønnlitterære og sakpregede, fra nåtid og fortid», og de «kan inneholde skrift, bilder, lyd, tegninger, grafer, tall og andre uttrykksformer som er satt sammen for å understreke og formidle et budskap» (Kunnskapsdepartementet, 2019a). Multimodalitet som begrep står derfor sterkt i faget (Diamantopoulou & Ørevik, 2021), men det sies ingen steder i læreplanen for engelsk noe om materialene som skal tas i bruk når tekstene skapes. Selv ikke for småtrinnet nevner kompetansemålene håndtering av fysiske materialer (papir, tekstiler, plast osv.), og heller ikke redskapene som tradisjonelt håndterer materialene (skrive- og tegneredskaper, saks osv.). Begrepet skaperglede dukker dog opp ved én anledning, nemlig i planen for engelsk fordypning for 10. trinn. Her sies det at «(...) ved å utforske språklige og kunstneriske uttrykksformer og ved å delta i utforskende og kreative læringsaktiviteter kan elevene utvikle engasjement og skaperglede. Elevenes skaperglede, engasjement og utforskertrang styrkes når teknologien bringer skolen ut i verden og slipper verden inn i skolen» (Kunnskapsdepartementet, 2019b). Som i store deler av dagens utdanningsdiskurs ellers er *teknologi* i dette sitatet synonymt med *digital* teknologi, og er det eneste punktet hvor skaperglede knyttes til konkrete materialer eller verktøy i faget. Kombinert med det engelske språkets sterke og naturlige koblinger til den globale, digitale kulturen har dette bidratt til at engelsk i dagens skole er et utpreget digitalt fag.

Dette kapitlet ønsker å se på hvordan materialene som inngår i en skapende prosess har betydning for opplevelsen av å skape. Utgangspunktet er innsamlede data fra et undervisningsopplegg i lærerutdanningen (GLU 1–7 og 5–10), hvor studenter i engelsk har fått arbeide med henholdsvis digitale og fysiske materialer og verktøy i to sammenliknbare tekstskapings situasjoner. Studentenes refleksjonstekster skrevet i etterkant er analysert med fokus på hva de opplever når de skaper med fysiske materialer og når de setter sammen et digitalt produkt. Funnene følges av en drøfting rundt betydninga av materialer for opplevelsen av å skape i et fag som engelsk, både i lærerutdanninga og i studentenes framtidige arbeidsplass, skolen.

Materialenes betydning i skapende arbeid

Til tross for at materialenes rolle har vært lite uttalt i de akademiske fagene i både skole og lærerutdanning hittil, kan mye tyde på at en endring er på vei. Det har i senere tid blitt økt interesse for mer helhetlige perspektiver på læring, hvor begrep som *kroppslig læring* begynner å gjøre seg gjeldende i utdanningsforskning og i høyere utdanning (Clughen, 2024; Hegna & Ørbæk, 2024).

Teorier om kroppslig læring vektlegger at kropp og tanke ikke er adskilte størrelser, men at vi som mennesker formes, utforsker, opplever og lærer om verden gjennom våre kropper og sanser, i samhandling med våre fysiske omgivelser, med redskapene og materialene som omgir oss (Newen et al., 2018). Selv lesing, som vi gjerne tenker på som en ren kognitiv øvelse, og ifølge Trasmundi og Mangen (2024, s. 47) har vært betraktet som «a visual, disembodied process of abstract information extraction», har materielle, fysiske og sansemessige dimensjoner. Nyere studier har vist at bokas fysiske materialitet, vekten av den, papirets taktile kvaliteter og det å bla i og holde boka er essensielt, selv for de yngre som er vokst opp med skjermbasert lesing (Mangen & Baron, 2025). Denne måten å tenke om kroppen på har også funnet sin vei inn i læreplanens overordnede del og vises blant annet i dens interesse for det å skape. Her begrunnes betydninga av å skape riktignok langs to nokså ulike spor, for på den ene siden kobles det å skape til innovasjon og til nærings- og samfunnsutvikling hvor det påpekes at «kreative og skapende evner bidrar til å berike samfunnet (...) inspirerer til nytenkning og entreprenørskap, slik at nye ideer kan omsettes til handling» (Kunnskapsdepartementet, 2017). Samtidig knyttes skaping til kroppen, til sansing, estetiske opplevelser og praktiske aktiviteter; her har det å skape en egenverdi og er viktig for menneskets læring og identitetsutvikling. Hvilken rolle spiller materialene i et slikt perspektiv?

Det er vanlig å tenke at det å skape er å forme et materiale i henhold til en plan. En annen måte å forstå materialet på finnes innen kunstfagene, hvor materialet betraktes mer som deltakende part, og hvor skapingen blir en form for ikke-verbal dialog mellom den som former og det som formes (Biesta, 2017; Malafouris & Koukouti, 2022). Det er dermed ikke uvesentlig hva dette materialet er. Gjennom vår sanselige erfaring vet vi at materialer er ulike og at møtet med dem byr på ulike utfordringer og krever ulike strategier. Noen materialer er føyelige, andre gjenstridige; noen er forutsigbare, mens andre

kan by på overraskelser. Begrepet *affordans* (Gibson, 1977) er nyttig i så måte, og viser til ulike muligheter som finnes i et gitt objekt eller materiale og som kan realiseres i vårt møte med det. Begrepet rommer en gjensidighet: mens det avhenger av den som benytter materialet å velge hvordan det skal brukes, legger materialet føringer og begrensninger for hva som er mulig å realisere. Affordanser er altså ikke det samme som materialets iboende egenskaper, men mer å betrakte som *muligheter* ved materialet som realiseres i tråd med hva det handlende subjekt oppfatter og evner å gjøre i møte med materialet. «An affordance is not in the things, but rather in the relation between an actor and the thing» (Groth & Kimmel, 2024). Men i tillegg til et materiale, minner Biesta oss på at å skape noe i en kreativ kontekst også krever tid:

To make a piece of art does not only require material – paint, wood, paper, metal, stone, all those materials that used to be known as «resistant materials» in the English curriculum – it also requires time. The material has its own pace, slows us down, teaches us that not everything can be done at every speed, and thus require that we adjust and come into dialogue (Biesta 2017, s. 80).

Dialogen mellom den som skaper og materialet blir tydelig når materialet er udefinert, altså ikke allerede tiltenkt en bestemt funksjon. Naturmaterialer som tre og leire, og objekter som skjell, steiner og kongler har vært viktige materialer i skapende prosesser til alle tider og vært åpne for utforskning og lek i møtet med barnets fantasi. I en moderne kontekst kan gjenbruksmaterialer fungere på liknende måte. Gjenbruksmaterialer er ulike typer materialer vi normalt ville kastet i søpla, som emballasje eller ødelagte deler – kort sagt slikt vi ville ha betraktet som ubrukelig og verdiløst om vi ikke hadde sortert dem ut med et mål for øye om å gjenbruke dem i nye sammenhenger. Sammenliknet med fysiske produkter som er beregnet for og dermed *tilpasset* formingsaktiviteter, som for eksempel legoklosser, er gjenbruksmaterialer ikke allerede definert inn i en skaperprosess, de «bærer ikke med seg et låst budskap om hva de skal brukes til», sier Odegard (2015, s. 48). Når materialet er udefinert, rettes fokus mot materialets muligheter. Når gjenbruksmaterialer tas inn i klasserommet, er tingens opprinnelige funksjon ikke lenger relevant, og det er opp til den skapende å oppdage og anvende materialet med nye hensikter (Odegard, 2012).

Hvordan ser dette ut i dagens utdanningspraksis? I løpet av de siste tjue årene har både skolen og høyere utdanning gjennomgått en omfattende digitalisering, der analoge, fysiske og taktile arbeidsformer, materialer og verktøy i stor grad er blitt erstattet av skjermer, tastatur og programvare. Argumentene for denne utviklingen har vært å møte framtidens behov, samt å øke de lærendes engasjement og læringsutbytte. Verken i skolen eller i høyere utdanning har det vært et mål å problematisere teknologi eller rette oppmerksomheten mot den. Tvert imot har et uttalt mål vært at digitale verktøy skal integreres sømløst i læringsarbeidet og etter hvert oppleves som usynlige (Brox, 2019). Dermed blir det ofte glemt at digitale teknologier også har sine bestemte affordanser som former vår bruk av dem. PowerPoint er i dag nærmest enerådende i utdanningen når elever, studenter og lærere skal lage og presentere innhold, men det vies lite oppmerksomhet til hvordan programvarens muligheter legger føringer for bestemte måter å formidle på (Adams, 2012).

Er det likevel så forskjellig å skape digitalt og å skape fysisk? Dette er et foreløpig lite utforsket felt i norsk utdanningskontekst. Det som kan slås fast, er at digitalt materiale ikke er «materiale» i samme forstand som de fysiske, selv om vi kan ledes til å tro det. Som Søyland (2022) sier, kan det digitale forstås som en illusjon, en visuell representasjon av fysiske objekter og materialer:

Digital materialitet kan oppleves gjennom syn og hørsel, men ikke røres, luktes eller smakes ... Den digitale erfaringen er fattigere enn den fysiske, rett og slett fordi vi mottar mindre sensorisk informasjon i møte med den. En digital materialitet av et tre kan ikke gripes med hånda – det er ikke mulig å bevege seg rundt det, klatre i det eller legge seg under det. (Søyland, 2022, s. 2)

Videre vil det å lage noe fysisk som regel involvere en større grad av forpliktelse. Å håndtere fysiske materialer handler om å komme til enighet med et materiale, men også om å ta sjanser. Søyland (2024) bruker eksempler fra tegning, hvor markeringer festes til papiret, men fordi de er vanskelige å fjerne, må bli værende i den videre prosessen, enten man vil eller ikke. Det er ikke bare å ta bort og legge inn på nytt som når en håndterer digital programvare. Selv om prosessen med å skape med fysisk materiale ikke nødvendigvis ledsages av glede, kan vi likevel snakke om en spesiell type tilknytning, preget av en form for forhandling og av risiko.

Den neste delen av kapitlet undersøker nærmere hvordan disse forskjellene kan komme til syne i en praktisk lærings situasjon.

The Songbook Project

The Songbook Project er et undervisningsopplegg som har vært utviklet og gjennomført over mange år i ulike engelskemner ved grunnskolelærerutdanninga ved UiT. Opplegget er utformet med tanke på direkte overføringsverdi til skolen, og har hatt som hensikt å koble sammen flere sentrale tema i engelskfaget og i læreplanen ellers: utvidet forståelse av tekst, språklæring, kulturkunnskap, praktiske-estetiske arbeidsmåter, gjenbruk og bærekraft, og digital kompetanse. Opplegget legger i særdeleshet opp til et eksplisitt fokus på materialers betydning og er ment som et tiltak for å utvide lærerstudenters bevissthet og repertoar av læringsaktiviteter som kobler kropp, sansing og mentale prosesser tettere sammen.

Som navnet antyder, handler undervisningsopplegget om at studentene skal lage sangbøker. Disse bøkene skal samle engelskspråklige sanger, rim og regler som studentene har møtt i undervisningen i løpet av studieåret, i tillegg til egnede sanger de selv ønsker å føye til. Bruk av sang og musikk har en selvskreven plass i engelskfaget, både som en kilde til språklæring og som tilgang og innfallsport til kulturelle forhold (Lund, 2023). Det kan være nyttig for studentene å lage sin egen samling av sangtekster som de kjenner og liker og kan tenke seg å bruke i sin egen framtidige undervisning. I dette opplegget lager hver student to bøker som gjerne kan inneholde de samme sangtekstene, men hvor formatet skal være ytterst ulikt: Mens den ene boka skal være utelukkende digital, skal den andre skapes helt uten digitale hjelpemidler. Begge bøkene skal likne det vi tradisjonelt forbinder med en bok, altså en sammenføyning av (fysiske eller digitale) tekstsider som kan blas i, innrammet av et omslag. Studentene står fritt til å velge hvilke materialer og verktøy de vil bruke for å utforme bøkene, så lenge de holder seg til ett overordnet prinsipp om å *verken kjøpe eller stjele*.

Begge sangbøkene skal skapes av gratis og fritt tilgjengelig materiale. Dette prinsippet får ulike implikasjoner for arbeidet med fysisk og digitalt

materiale. For den digitale boka innebærer kravet om å ikke kjøpe eller stjele at studentene kun skal bruke gratis programvare og benytte bilder og annet digitalt materiale som er fritt tilgjengelig eller merket med gjenbrukslisens. Studentene får selv ansvaret for å finne og utforske aktuell programvare som kan brukes til å skape boksimulerende presentasjoner, altså med sider som kan «blas» i. Den største utfordringen med denne oppgaven er å sette seg inn i rettigheter knyttet til gjenbruk av digitalt materiale. Den digitale sangboka lages på egen hånd, men via læringsplattformen får studentene tilgang til innføringsvideoer om opphavsrett og om bruk av Creative Commons-lisenser som tillater gjenbruk og deling under gitte betingelser.

Når studentene ikke får kjøpe noe nytt, må de skape den fysiske boka av materiale som allerede er tilgjengelig og som ellers gjerne kastes: ark fra papirsøpla, gamle ukeblader, gavepapir, servietter, reklameaviser, kasserte bøker fra biblioteket og ellers ting de har liggende hjemme av restmateriale av tekstil, plast og liknende. Som regel introduseres sangbokopplegget kort etter emnets oppstart og løper gjennom hele semestret fram til utstillingen. Det settes av en dobbelttime til oppstart med den fysiske sangboka, og studentene oppfordres til å ta med det de måtte ha liggende av egnet materiale. Lærer supplerer med esker fulle av utdaterte skolebøker og lettlesthefter som kan klippes i, samt et utvalg nødvendige redskaper som limstifter, teip, tusjer, fargestifter, sysaker, heklenåler, stiftemaskin osv. Pultene arrangeres som et langbord hvor materialer og verktøy fordeles utover til allmenn benyttelse. Lærer viser fram noen eksempler på bøker som tidligere studenter har laget, og som illustrerer variasjonen av muligheter.

Undervisningsopplegget avsluttes med en utstilling hvor studentene viser fram til lærere og medstudenter de fysiske bøkene de har jobbet med gjennom hele semesteret. I løpet av tiden opplegget har pågått, har en mengde svært ulike og unikt utseende sangbøker blitt vist fram. Noen har brukt gamle bøker og limt inn tekst og bilder i dem, mens andre har konstruert bøkens form helt fra grunnen av ved hjelp av ulike binde- og stifteteknikker. Bøkene er rikt illustrerte, enten ved selvlagede tegninger eller ved hjelp av klipp-og-lim fra annet materiale. Noen har brukt eksisterende bøker hvor opprinnelige illustrasjoner ble beholdt og tilpasset. Andre igjen bruker tekstiler og hekler, syr, trer perler og paljetter; noen har til og med valgt tre og metall som materiale.

Figur 5.1

Et tilfeldig utvalg av sangbøker laget av lærerstudenter



De digitale bøkene presenteres enten på skjerm av studentene selv eller deles i et felles digitalt rom på læringsplattformen. Alle benytter programvare som etterlikner bøker (sider som blar, noen med lyd), og noen har integrerte videoer eller lenker til YouTube-videoer hvor sangene kan sees som framføringer. De to bøkene skapes altså av materiale som kan sies å befinne seg på hver sitt ytterpunkt av en skala. På den ene siden fysisk gjenbruksmateriale løsrivet fra sin opprinnelige funksjon og dermed udefinert og «åpent»; på den andre siden et utvalg ferdige, digitale maler som kan velges fra og settes sammen etter forhåndsdefinerte prosedyrer. Disse ytterpunktene gir et godt utgangspunkt for å se nærmere på betydninga av materialer i studenters opplevelser i skapende prosesser.

Datainnsamling og analyse

Datamaterialet som vises til i dette kapitlet bygger på til sammen 128 refleksjonstekster skrevet mellom 2018 og 2023, levert som obligatoriske arbeidskrav i ulike innføringsemner i engelskdidaktikk i grunnskolelærerutdanningens studieprogram for 1.–7. trinn og 5.–10. trinn. Kravet til tekstene var at de skulle skrives på engelsk, være én til to sider lange og leveres inn etter at arbeidet med selve bøkene var fullført. Videre måtte tekstene inneholde en *beskrivelse* av hvordan de gikk fram for å lage de to sangbøkene, og en *refleksjon* rundt forskjellene mellom det å skape en bok i et digitalt og i et fysisk format, basert på erfaringen med sangbøkene. Tanken bak å be studentene *beskrive* prosessen var å skape en større forpliktelse til arbeidet, siden de ferdige bøkene ikke ble gjenstand for vurdering og noen kunne falle for fristelsen til å ta litt for lett på oppgaven. Å be dem *reflektere* var ment å skape en didaktisk forankring med mulighet til å overføre erfaringene til egne, framtidige elever. Utover dette ble det ikke gitt noen føringer på hva teksten skulle inneholde, og de ble ikke bedt om å beskrive sine følelser knyttet til arbeidet eller produktene de skapte.

Refleksjonstekstene var i utgangspunktet ikke skrevet med tanke på forskning, men ble senere hentet inn som datamateriale for å undersøke studenters synspunkter og erfaringer med digitale og analoge arbeidsprosesser. Erfaringene fra klasserommet hadde gitt indikasjoner på at studentene opplevde vesentlige forskjeller, og analysen av tekstene ble gjennomført med mål om å identifisere disse opplevde forskjellene. Hvilke tanker hadde de om produktene, om prosessen og om muligheter for framtidige elever? Hvilke fordeler og ulemper så de?

Den påfølgende analysen ble gjennomført i to omganger. I første runde ble tekstene gjennomgått og kodet gjennom en induktiv tematisk analyse, slik Braun og Clark (2021) beskriver. Her utkrystalliserte det seg raskt tydelige temaer på tvers av de ulike studentgruppene. Underveis i analyseprosessen ble det også tydelig at studentenes tekster inneholdt noen dimensjoner jeg ikke hadde forutsett. At de hadde blitt bedt om å beskrive fremgangsmåtene, åpnet for å analysere hvilke momenter de selv vektla, og ikke minst hvilke ord de brukte om prosessen og produktene de skapte.

Deretter utførte jeg en mer deduktiv analyse av de samme tekstene, denne gangen med et blikk inspirert av teorier om kroppslig læring. Jeg lette etter beskrivelser som uttrykte emosjonsbærende, sanselige og kroppslige opplevel-

ser knyttet til det å arbeide med henholdsvis digitalt og fysisk materiale. Denne kodingen bidro til å styrke og utfylle temaene fra den induktive analysen.

Jeg har i gjengivelsen valgt ut noen representative sitat for å illustrere de ulike temaene som analysene frambrakte. Sitatene gjengis i uendret form og på engelsk, men ortografiske og grammatiske feil har blitt rettet opp. Samtlige tekster som er benyttet, er fra studenter som har samtykket til at tekstene blir brukt til forskning.

Funn

Nesten alle studentene fremhever at den digitale boka har mange *praktiske muligheter*. Den er mer fleksibel og dynamisk, den er tilgjengelig via en lenke, kan skrives ut, hentes opp på storskjerm i klasserommet eller åpnes i identiske utgaver på elevens egne enheter. Teksten kan zoomes inn på, og fonten kan endres for å lette lesingen. Ord som *easy*, *accessible* og *convenient* går igjen i refleksjonene rundt fordelene med digital bok.

Arbeidet med å lage digital bok har ellers vært en enkel, grei og relativt lystbetont prosess for de fleste:

Easy and fun once I got to know the tool!

The process was pretty much straightforward.

As soon as I had decided on songs and the tool, it went smoothly.

Mange verdsetter programvarens muligheter, og at den sørger for et profesjonelt utseende selv når egne ferdigheter setter begrensninger:

The tools give endless possibilities. You aren't limited by your art skills and can make pages you would not achieve in paper format.

The program I chose made sure that my end product would look professional. With just one click I could change the pages entirely, which made it easier to experiment with different layouts.

I was motivated to work with it since I did not really have to draw anything myself.

I didn't have to think about the creativity in drawing and writing ... I could simply type letters, get pictures and themes and the cover page from google or the app itself.

Programvarens muligheter trekkes også fram som positivt når studentene overfører egne erfaringer til tenkte situasjoner med framtidige elever:

With the digital book the children won't be limited by their art skills ... this may give children a sense of achievement, which can result in more motivation and a greater learning outcome.

Samtidig opplever noen av dem klare begrensninger i møtet med programvaren:

I felt like it lacked some more advanced functions in order to be extensively creative.

It turned out I could only upload 2100 words in the free version so I had to cut down the number of songs.

I wanted to have cartoon-like pictures, but the app did not have many to choose from.

I could not insert my own artwork or illustrations I found online without paying for it.

Arbeidet med å lage den fysiske boka beskrives nokså annerledes. Veldig mange løfter fram at det var fint, koselig og avslappende å skape noe med fysiske materialer:

I have not made anything by hand since secondary school. It was fun to use my hands to create something again.

Cutting and drawing has a soothing effect.

It was fun and relaxing.

My fellow students and myself were eager to finally get to work with something physical.

Everyone sat together and had a nice time which I really enjoyed.

Nesten alle sier også at det var *tidkrevende* og at de la ned langt flere timer enn forventet i prosessen. Noen forklarer dette med at de undervurderte arbeidsmengden, andre med at de startet med for høye ambisjoner:

It took time to decorate and redecorate the pages as I figured out how I wanted it and what was physically possible.

As I write this, I am going to start over for the fourth time.

Oppfattelsen av den fysiske boka som mer *ekte* og *nær* er gjennomgående. Ofte knyttes den gode opplevelsen til beskrivelser av hender som holder og sanser et fysisk objekt:

Having an actual songbook in your hand makes it more real than a digital one.

I found the paper book the most fun to make out of the two formats. I like to use my hands and see what I am able to create, and I felt like it was easier to make each song more unique.

There's something about holding a paper songbook that you can flip through and pick songs.

The digital songbook feels a bit distant because you are not holding it in your hands but actually looking at it through a screen. The physical one, on the other hand, you hold as an actual object. This causes you to get more attached to the physical one than the digital one.

With the paper songbook you can hand the book over from one person to the other and that makes it more real.

Samtidig uttrykker noen frustrasjon over egne ferdigheter til å skape med hendene, og beskrivelser som «ikke flink til å tegne» og «stygg håndskrift» går igjen. Mange forteller at deres egne begrensede evner har vært til hinder i prosessen:

I wanted to draw pictures but I'm not very good at drawing so it's not the best.

The pages are quite ugly looking, to be honest.

Flere av studentene løfter fram at det å jobbe med gjenbruksmaterialer gjør dem kreative:

I liked the idea of not purchasing anything. I think that made it more acceptable for it not being utterly perfect. This also made me think more creatively than I probably would if I could have bought stuff.

You can use creativity and imagination in a manner that has no set solution or answer.

Samtidig er det mange som strever med det fysiske materialet. Det skrives om tråder som ryker, om uegnede fargekritt eller tusjer, om papir som er for tykt, stivt eller glatt, om lim som ikke fester eller vises gjennom sidene:

It was difficult to figure out how some parts of the book would stick.

The pens I chose bled through the pages.

Everything fell out as I used the wrong type of glue.

Disse hindringene har ført til at arbeidet har måttet ta en ny vending, der nye framgangsmåter må prøves ut:

After several attempts I was forced to readjust my initial plans.

I pulled everything apart and turned the pages back to front instead.

I could not make the pages align despite all my efforts ... eventually I just let them be uneven.

Dermed blir resultatet noe annet enn forespeilet. Ofte oppstår noe nytt som beskrives positivt, med ord som *nice, charming, pretty* og *home-made*. Mange skriver at de er stolte av hva de har skapt, at det «tross alt ble ganske bra». Andre er tydelig misfornøyde eller skamfulle med det de har endt opp med:

The result is not very advanced. It looks a like a child made it.

Til sammenlikning knyttes skapelsen av den digitale boka i liten grad til deres egne ferdigheter. Både suksess og problemer tilskrives heller programvaren, og handler oftest om valgmuligheter og utvalg:

The tool gave me the opportunity to choose different font, background colours and search for photos. I had to use the pictures the website gave me, which gave me some limitations. It was impossible to use the search feature to find fitting images on the site, I was only given pre-selected artwork.

Når studentene blir bedt om å reflektere over forskjellene mellom de to formatene, trer forskjellene tydelig fram. Det skildres tydelig at opplevelsen av å skape fysiske bøker har berørt dem på en annen måte enn hva tilfellet er med de digitale bøkene:

I find it more satisfying to work with something physical and to have a physical end product.

The feeling of making something by yourself is less there with the digital book.

The digital format gives more opportunities when it comes to design and useability but doesn't have the same sentimental value as the book you have made yourself by hand.

Although I found the physical book to be more demanding I found it the most fun to work with.

Drøfting

Studentenes valg av tema og ord i sine beskrivelser og refleksjoner vitner om nokså forskjellige opplevelser. Den digitale boka verdsettes for sine praktiske og anvendelige affordanser, særlig hvordan den overskrider de fysiske begrensningene forbundet med en tradisjonell bok. Prosessen med å lage den har gått raskt og greit, og resultatet fremstår som profesjonelt. Samtidig byr verktøyet på problemer, og disse beskrives som en begrensende irritasjon som setter en stopper for kreativiteten. Gjennomgående knyttes årsaken til programvaren og dens mangler; det er få valgmuligheter innebygd, eller det lar seg ikke kombinere med annet materiale, som for eksempel egenproduserte bilder. Det digitale verktøyet er noe som *gir* eller *ikke gir, tillater* eller *ikke tillater*. Det *forhandles* ikke med programmet, dets affordanser lukker for dialog, og hvis det ikke gir eller tillater, forkastes det til fordel for et annet. At det benyttes svært få kroppslige, sanselige eller emosjonelt ladede ord i omtalen av den digitale boka, vitner om et materiale som er fjernet fra egen kropp og egne evner, på godt og vondt. Det vekker mild irritasjon og dempet tilfredshet, men både prosess og produkt er lite emosjonelt forbundet sammenlignet med de følelsene den fysiske boka vekker.

Å jobbe med den fysiske boka har vært mer krevende (*demanding, frustrating, time-consuming*), men samtidig har opplevelsen av å håndtere materialet vekket gode følelser (*satisfying, soothing*). Denne boka involverer *nærhet* av kropper og hender, både når de skaper boka (hvor de sitter sammen, deler og hjelper hverandre) og når boka tenkes inn i framtidig bruk (hvor de som leser må sitte tett, holde i den og bla i den). Mange beskriver en skaperprosess hvor de først møter motstand i form av at materialet ikke lar seg forme slik de hadde tenkt. De beskriver et sammenbrudd hvor planen går skeis, men også hvordan alternative løsninger oppstår i prosessen med å «berge» produktet. Slik blir møtet med materialet nettopp en form for dialog, slik blant andre Biesta (2017) beskriver. Iblant omtales materialet som lite samarbeidsvillig («det lot seg ikke lime»), men det avvises likevel ikke (da må det heller sys eller stiftes). Hindringer underveis i den fysiske arbeidsprosessen knyttes til egne evner; ansvaret for at ting ikke går som det var tenkt, legges ikke på materialet. Hele tiden lages nye planer hvor egne ferdigheter forhandler med det gjenstridige materialet for å finne fram til nye og ofte uventede resultater. Sluttproduktet omtales også mer inngående enn det ferdige digitale produktet, og knyttes oftere til emosjonsbærende ord, alt fra skam til stolthet, men sjelden nøytralt.

Skaperglede viser seg i dette materialet som en nokså sammensatt følelse. Den knyttes til det ferdige, særpregede og personlige produktet, men i like stor grad til samhandlingen med materialene, til det fysiske, taktile møtet mellom hender og materiale og til gode følelser av flyt og velbehag. Opplevelsen av å kunne fordype seg i et formbart materiale over tid er også av betydning, og samsvarer med Biestas (2017) poeng om at materialet tvinger oss til å sette ned farten. Skaperglede knyttes også til mestringen som oppstår når motstand i form av gjenstridig materiale forhandles med, hvor uventede muligheter oppstår, og hvor nye løsninger presser seg fram gjennom prøving og feiling, risiko og improvisasjon.

Også av betydning er arbeidsmåtene som naturlig følger materialene. Når studentene skapte den fysiske boka, satt de sammen og delte verktøy og materialer seg imellom, og de holdt en kontinuerlig samtale om hverandres valg og utfordringer. Noen møttes hjemme hos hverandre underveis, blant annet for å lete i foreldrenes skuffer og skap etter supplerende materialer. Med de digitale bøkene benyttet studentene hver sin skjerm i en hovedsakelig individuell prosess. Når de fysiske bøkene ble stilt ut, fikk andre bla og ta i bøkene; de ble studert, kommentert og beundret. Etterpå ble de puttet i veska

og tatt med hjem, i motsetning til de digitale bøkene som ble vist på storskjerm foran i klasserommet og deretter lagret på et uspesifisert og langt mer abstrakt «sted». At det opplevdes som uvant og lenge siden de hadde arbeidet med fysiske materialer, kan også ha spilt en rolle. Ut fra refleksjonstekstene kan det virke som at arbeidet med papirboka tilfredsstilte en slags *taktil lengsel*: flere av dem hadde ikke gjort dette siden barneskolen, og gjennom arbeidet med å lage en fysisk bok kjente de at de hadde savnet det. Oppsummert kan det sies at skapergleden ikke bare knyttes til materialene, men også til situasjonene materialene opptrer i og åpner for.

Konklusjon

Å skape framholdes som sentralt i læreplanen, og kobles både til det samfunnsnyttige og til danning og utvikling av individet. Læreplanens omgang med begrepet skaperglede er relativt uforpliktende, ettersom prinsippet om metodefrihet utelater spesifisering av hvordan det skal skapes eller hva det skal skapes med.

Den omfattende satsingen på digital teknologi har banet vei for tette forbindelser mellom skapende arbeid og bruk av digitale verktøy, mens argumentene for å jobbe med fysiske materialer er fraværende. Selv om *tekst* i engelskfaget er et begrep som favner bredt, er de eneste eksplisitte koblingene som gjøres mellom tekstskaping, arbeidsmåter og materialer altså knyttet til digital teknologi. I dagens skole og lærerutdanning er det digitale det selvsagte, det man griper til med mindre noe annet er tema.

I opplegget som skisseres i dette kapitlet, var nettopp materialene et tema. Opplegget hadde som ett av sine mål å bevisstgjøre lærerstudenter, som selv har vært igjennom et svært digitalisert skoleløp, om betydninga av materialer i skapende arbeid. Oppgaven med å lage bøkene ga dem en anledning til å utforske og reflektere rundt egne erfaringer.

Digitale skaperprosesser kan naturligvis være langt mer langsomme, utforskende, mangfoldige, kreative og improviserende enn det som var tilfellet i sangbokprosjektet, hvor det kun ble brukt lett tilgjengelig programvare med ferdig definerte muligheter og utvalg. Slike verktøy er i dag hyppig brukt

i skolen, men det finnes også et stort utvalg av andre teknologier som etter hvert kan gjøre seg mer gjeldende i skolesammenheng. Det er ikke usannsynlig at elever og studenters opplevelse av å skape ved hjelp av andre typer digitale teknologier, som for eksempel KI-baserte verktøy, kan være annerledes enn i eksemplet som ble vist til her. Uansett hvilke teknologier framtiden bringer inn i skolen, er det viktig at lærere i alle fag utforsker betydningen av materialer i skapende arbeid, og at de lar elevene sine erfare hvordan fysiske og taktile dimensjoner kan spille en vesentlig rolle i gleden ved å skape.

Referanser

- Adams, C. (2012). PowerPoint and the pedagogy of digital media technologies. I M. Orey, S. Jones & R. Branch (Red.) *Educational media and technology yearbook. Educational media and technology yearbook*, 36. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-1305-9_12
- Biesta, G. J. J. (2017). *Letting art teach: Art education after Joseph Beuys*. ArtEZ Press.
- Braun, V. & Clarke, V. (2021). *Thematic analysis. A practical guide*. Sage Publication Ltd.
- Brox, H. (2019). Why won't they take them on? A study on student teachers' first-time engagement with wiki technology. [Doctoral dissertation, UiT The Arctic University of Tromsø].
- Clughen, L. (2023). Embodiment is the future: What is embodiment and is it the future paradigm for learning and teaching in higher education? *Innovations in Education and Teaching International*, 61(4), 735–747. <https://doi.org/10.1080/14703297.2023.2215226>
- Diamantopoulou, S., & Ørevik, S. (2021). Multimodality in English language learning: The case of EAL. I *Multimodality in English language learning* (s. 3–15). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003155300-1>
- Gibson, J. J. (1977). The theory of affordances. I R. Shaw & J. Bransford (Red.), *Perceiving, acting, and knowing: Toward an ecological psychology*.
- Groth, C. & Kimmel, M. (2024). Dynamic affordances in human-material «dialogues». I N. Nimkulrat & C. Growth (Red.) *Craft and design practice from an embodied perspective*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003328018>
- Hegna, H. M., & Ørbæk, T. (2021). Traces of embodied teaching and learning: a review of empirical studies in higher education. *Teaching in Higher Education*, 29(2), 420–441. <https://doi.org/10.1080/13562517.2021.1989582>
- Kunnskapsdepartementet. (2017a). Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020.
- Kunnskapsdepartementet. (2017b). Rammeplan for grunnskolelærerutdanning: Forskrift om rammeplan for grunnskolelærerutdanning.
- Kunnskapsdepartementet. (2019a). Læreplan i engelsk (ENG01-04). Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020.
- Kunnskapsdepartementet. (2019b). Læreplan i engelsk fordypning (ENG03-02). Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020.
- Kunnskapsdepartementet. (2019c). *Skaperglede, engasjement og utforskertrang. Praktisk og estetisk innhold i barnehage, skole og lærerutdanning* (strategi).
- Lund, R. E. (2023). Songs in English-language education. A well-known resource used in the twenty-first century. I K. C. Alvestad, K. H. Nordberg & H. Roll-Hansen (Red.) *New perspectives on educational resources: Learning materials beyond the traditional classroom* (1. utg.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003322696>
- Malafouris, L., & Koukouti, M. D. (2022). Where the touching is touched: The role of haptic attentive unity in the dialogue between maker and material. *Multimodality & Society*, 2(3), 265–287. <https://doi.org/10.1177/26349795221109231>

- Mangen, A. & Baron, N. S. (2025). Student perceptions and practices when reading in print and digitally: An evolving saga. I C. E. Loh (Red.) *The reading lives of teens. Research and practice*. Routledge.
- Newen, A., De Bruin, L., & Gallagher, S. (Red.) (2018). *The Oxford handbook of 4E cognition*. Oxford University Press.
- Odegard, N. (2012). When matter comes to matter – working pedagogically with junk materials. *Education Inquiry*, 3(3), 387–400. <https://doi.org/10.3402/edui.v3i3.22042>
- Odegard, N. (2015). *Gjenbruk som kreativ kraft*. Pedagogisk forum.
- Søyland, L. (2022). Å utforske materialenes egenskaper og transformasjonsmuligheter gjennom digital teknologi. Om å skape sanselige og langsomme forbindelser til verden. *Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringen*. <https://kunstkultursenteret.no/ressursbase/a-utforske-materialenes-egenskaper-og-transformasjonsmuligheter-gjennom-digital-teknologi/>
- Søyland, L. (2024). Why whole-body drawing still matters in our digital age. I T. Schilhab og C. Groth (Red.) *Embodied learning and teaching using the 4E cognition approach. Exploring perspectives in teaching practices*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003341604>
- Trasmundi, S. B. & Mangen, A. (2024). Substrates, displays, technologies, and texts: Embodied, experiential reading. I T. Schilhab & C. Groth (Red.), *Embodied learning and teaching using the 4E cognition approach: Exploring perspectives in teaching practices* (s. 45–53). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003341604-8>