



Digitala hjälpmedel i idrott och hälsa.

Hur arbetar idrottslärare med digitala hjälpmedel i sin undervisning?

Faik Kocak

GYMNASTIK OCH IDROTTSHÖGSKOLAN
Självständigt arbete avancerad nivå 14:2014
Utbildningsprogram: Lärarprogrammet
Handledare: Rolf Carlsson
Examinator: Bengt Larsson

Sammanfattning

Syfte

Syftet med min undersökning är att undersöka och diskutera hur idrottslärare arbetar med digitala hjälpmedel och om de anser att deras elevers lärande påverkas om läraren använder sig av digitala hjälpmedel i undervisningen.

Frågeställningar

- Hur arbetar idrottslärare med digitala hjälpmedel i sin undervisning?
- Hur anser idrottslärare att deras elevers lärande påverkas om man får in digitala hjälpmedel i ämnet idrott och hälsa?
- Hur kan digitala hjälpmedel vara ett verktyg i bedömningen?

Metod

Den metod som användes för studien att nå syftet och för att kunna få svar på frågeställningarna var kvalitativa intervjuer. Det är tre idrottslärare som intervjuas från olika skolor.

Resultat

Undersökningen visar att de intervjuade lärarna anser digitala hjälpmedel är ett bra verktyg inom ämnet idrott och hälsa. Lärarna ser många vinningar med digitala hjälpmedel inom sin undervisning. Dels för att bedöma elevers kunskaper samt för att det är ett bra redskap för att det blir visuellt tydligare för eleverna. Lärarna anser att hjälpmedlen gör undervisningen tydligare och underlättar ur ett bedömningssyfte.

Slutsats

Jag anser att det är viktigt att forska vidare inom ämnet för att få ännu bättre resultat, en tänkbar vidareforskning om ämnet hade varit vad eleverna tycker om digitala verktyg. Jag skulle även vilja observera lektioner då de arbetar med olika digitala hjälpmedel. En annan sak som jag skulle vilja veta är vad elever anser om lektioner med digitala hjälpmedel.

Nyckelord: Sociokulturellt lärande, digitala hjälpmedel, bedömning, idrott och hälsa.

Innehållsförteckning

SYFTE.....	2
<i>Frågeställningar</i>	2
1. INLEDNING	4
2. BAKGRUND.....	5
2.1 <i>Människan</i>	6
2.2 <i>Lärandet</i>	8
2.3 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR.....	8
2.3.1 FRÅGESTÄLLNINGAR	8
2.4 TIDIGARE FORSKNING	9
2.5 TEORETISK UTGÅNGSPUNKT.....	10
2.5.1 TEORETISKT PERSPEKTIV	11
2.5.2 LÄRPROCESSEN	12
2.5.3 <i>Lärande och nya kommunikativa praktiker</i>	13
2.5.4 VYGOTSKIJS TEORI	15
2.5.5 ARGUMENT FÖR IT I SKOLAN.....	16
2.5.6 DIGITALISERINGEN AV SKOLAN	16
2.5.7 <i>Digital kompetens</i>	17
3. METODIK OCH ARBETSPLAN	18
3.1 URVAL.....	18
3.2 <i>Genomförande</i>	19
3.2 <i>Databearbetning</i>	19
3.3 FORSKNINGSETISKA PRINCIPER.....	19
3.4 <i>Validitet och reliabilitet</i>	20
3.5 <i>Dokumentation</i>	20
4. RESULTAT OCH ANALYS	21
4.1 INTERVJU 1	21
4.1.1 SAMMANFATTNING AV DEN FÖRSTA INTERVJUN.....	24
4.1.2 INTERVJU 2	25
4.1.3 SAMMANFATTNING AV DEN ANDRA INTERVJUN.....	26
4.1.4 INTERVJU 3	27
4.1.5 SAMMANFATTNING AV DEN TREDJE INTERVJUN	29
5. ANALYS	30
5.1 VISUELLT.....	30
5.2 ARTEFAKTER	31
6. DISKUSSION.....	32
6.1 METODDISKUSSION	35
6.2 SLUTSATS	35
REFERENSLISTA	37
BILAGA 1	39
BILAGA 2	40

1. Inledning

Jag anser att det är viktigt för mig som blivande idrottslärare att ta reda på hur idrottslärare på olika skolor arbetar i dagsläget med sin undervisning. På vilket sätt och hur de väver in olika redskap i ämnet idrott och hälsa för att öka elevernas lärande, intresse och motivation för ett livslångt lärande. Jag har under mina år som studerande sett hur olika lärare arbetar. Genom att se hur olika lärare arbetar har jag valt att undersöka vad olika lärare anser att digitala hjälpmedel har för påverkan på elevernas kunskaper och lärande i deras undervisning samt hur de arbetar med digitala hjälpmedel i sin undervisning. Exempelvis använda projektor mer för att öva dans, eller spela in små filmer där man visar en stegring i hand stående eller kast med boll som eleverna kan titta på om och om. Syftet med min undersökning är att undersöka och diskutera hur idrottslärare arbetar med digitala hjälpmedel och om de anser att deras elevers lärande påverkas om läraren använder sig av digitala hjälpmedel i undervisningen. Skolverket (2011) framför i LGR 11 att kunskap kommer till uttryck i olika former som förutsätter och samspelar med varandra. Därför måste skolans arbete inriktas och ge plats för olika kunskapsformer och skapa ett lärande där de olika formerna vävs samman och blir till en helhet. Det framgår även att skolan ska främja elevernas utveckling och detta genom en varierad och balanserad sammansättning av innehåll och arbetsformer. Det framgår även om att skolor ska arbeta för att eleverna ska lära sig att hämta information från olika källor. Det står även att läraren ska förmedla kunskaper på olika sätt under sin undervisning genom att använda olika hjälpmedel i undervisningen. Den teknologiska utvecklingen växer och användningen av teknologiska verktyg ökar i människors vardagsliv. I många skolor tilldelas varje elev en egen dator för att undervisningen kräver arbete med en dator. (Malmö stad 2013). Adamsson (2013) som är doktorand med inriktning på digital litteracitet menar att fler och fler skolor investerar i olika slag av digitala verktyg så som en dator, datorplatta eller smart mobil till eleverna. Utvecklingen av teknologin har bidragit till en förändrad syn på lärande. Dagens barn växer upp med teknologin och användningen av teknologin är inte något som är okänt för barnen. Både i skolan och på fritiden används olika teknikprylar flitigt. Det är viktigt att lärare kan dra nytta av de möjligheter som teknologin tillhandahåller och se tekniken som en möjlighet till lärande. I och med barnens stora intresse för tekniska prylar kan användningen av digitala hjälpmedel vara ett bra verktyg för att öka deras lärande samt motivation. Ur ett lärarperspektiv skulle jag vilja veta hur lärare utnyttjar olika digitala

verktyg som hjälpmedel i sin undervisning i ämnet idrott och hälsa och hur de anser att digitala hjälpmedel påverkar elevernas lärande.

2. Bakgrund

Under detta avsnitt har jag tagit upp den bakgrund som jag tycker är relevant för studien med tillhörande begrepp.

Den svenska skolan upplevde flera förändringar under slutet av 1900-talet. Lärarnas arbete ingick i ett femårigt avtal med som innebar individuell lönesättning 35 timmars arbetsplatsförlagd tid per vecka. Det som förändrades var även hur skolor byggts till 0-16 skolor där sexårsverksamhetens integrerats i skolan och en förändring av läroplaner. I mitten av 80-talet hade lärare möjlighet till att använda sig av datorer som stöd i undervisningen. Informationsteknologin kom att ha stor betydelse för våra politiker inom skolvärlden. I IT-kommissionens rapport 1994 tydliggörs det om att alla elever i skolan skall lära sig använda IT och på det sättet ska undervisningsmiljön förnyas. Det är inte bara undervisningsmiljön som förnyas utan även pedagogiken utvecklas och inläringen förbättras. Effekten av IT-användning i skolor ger ökade möjligheter till personlig utveckling och framgång i yrkeslivet. (SOU 1994, s. 10) I mitten av 80-talet valde staten att satsa mycket stora ekonomiska resurser för introduceringen av datorer och IT i skolan. Satsningar görs inte på begäran av lärare eller andra aktörer inom skolan utan besluten tas av staten att den nya tekniken ska in i skolan. (Jedekog 1998, s. 17) De tre bakomliggande faktorerna till varför staten väljer att införa datatekniken till skolvärlden är demokrati, arbetslivsförberedelse och förbättrad inläring. Anledningen till att man väljer demokrati som ett motiv är av den anledningen att IT är en teknik som alla elever ska kunna hantera oavsett elevens kön, social bakgrund och bostadsort. Man menar att kunna söka och kommunicera via nätet är en färdighet som är lika viktig som att kunna läsa och skriva. Argumentet för att eleverna måste lära sig att använda datorer och IT inför arbetslivet ansågs längre inte vara lika populärt på 90-talet som det var på 80-talet. Kunskaperna var så pass generella att det var svårt att peka ut bestämda användningsområden inför framtida arbetsuppgifter. Det tredje argumentet handlar om att användningen av IT i skolan skulle förbättra inläringen. (Ibid s. 18) Den dåvarande forskningen visade knappast några entydiga resultat om att dator- och IT-användning skulle leda till ett förbättrat lärande. Däremot rapporterade verksamma lärare om erfarenheter av att datoranvändningen haft positiva effekter på elevers lärande och speciellt för elever med särskilda behov. (Riis 1991, s. 23)

2.1 Människan

Säljö (2010) hävdar att människor är en läraaktig art och en av de mest betydande egenskaperna hos människan är förmågan att ta vara på erfarenheter och sedan kunna använda dem i framtiden. Säljö (2010) tydliggör att lärande inte är en homogen eller endimensionell process, lärande sker både individuellt och på kollektivt nivå. Säljö (2010) menar att teknologisk och social utveckling påverkar det sättet som vi får ta del av information, kunskaper och färdigheter. Säljö (2010) poängterar att den typ av kunskap som anses vara användbar har ändrats genom århundraden och ständigt ändras till följd av omvärldens krav och möjligheter. Säljö (2010) poängterar att sättet som människor lär och vad som är viktigt att kunna inte endast handlar om hur vi fungerar som biologiska individer. Det är viktigt att man räknar in omgivningen och vilka resurser som finns att använda samt de krav som ställs. Det betyder att människans förmåga att tänka och lära är inte begränsade av den mentala och biologiska kapacitet som vi föds med, utan i omgivningen finns det materiella resurser som vi kan använda för att tänka med.

Vi lever i en sociokulturell verklighet som erbjuder oss människor tillgång till olika slags hjälpmedel och verktyg som tar oss mycket längre än våra biologiska förutsättningar. (Ibid. s. 17) En av utgångspunkterna för ett sociokulturellt perspektiv på lärande och mänskligt tänkande handlar om hur individer och grupper utnyttjar fysiska och kognitiva resurser. Det intressanta i just det här perspektivet är att se samspelet mellan kollektiv och individ. Som pedagoger förutsätter man skolan är den centrala myndigheten för inläring, samt att man kan kartlägga hur individer tar till sig av kunskap och vilka grupper som inte lyckas använda sig av skolans läroprocesser för att till sig ny kunskap. Utgångspunkten för det sociokulturella perspektivet är att människan är en biologisk varelse med en samling fysiska och mentala resurser som är bestämda av naturen och den art vi tillhör. Därmed är vi begränsade, fysiskt sett är vi långsamma och svaga. Även våra sinnen är underlägsna i jämförelse med andra arter. Även intellektuellt är vi underlägsna andra arter. Exempelvis har vi en begränsad förmåga att hålla information i minnet och vi har svårt att göra flera saker samtidigt. Människan har inte utvecklats speciellt mycket under senaste årtiotusendena om man tittar utifrån ett biologiskt perspektiv. Exempelvis så har inte vår hjärna blivit synbart större och det finns inte heller något bevis på att en utveckling har skett av vår biologiska kapacitet så som nervsystem eller sinnen som skulle kunna förklara skillnaden rent intellektuellt som finns mellan oss och en stenåldersmänniska. Det är dock uppenbart att det skett en del förändringar

i våra intellektuella och fysiska färdigheter samt i våra kunskaper. Dessa förändringar är inte något som vi ser genom att analysera hjärnans kemi eller människans nervsystem. Istället blir dessa förändringar synliga när vi använder oss utav de redskap eller verktyg som vi väljer att se och arbeta med den kollektiva kunskap vi byggt upp. Säljö (2010) menar att vi skapat en kultur som består av olika hjälpmedel som gör att vår förmåga att hantera omvärlden är betydligt annorlunda än vad tidigare generationer skulle kunna tänka sig. (Ibid. s. 19) I ett sociokulturellt perspektiv har begreppen redskap och verktyg en speciell betydelse. Med de två begreppen redskap och verktyg menar man resurser såväl språkliga som fysiska.

Tillgången till att kunna använda redskapen och verktygen hjälper oss att förstå vår omvärld. Utgångspunkten för sociokulturell teori handlar om hur man använder sig av resurserna för att tänka och utföra arbeten i vår omgivning. Varken kunskap eller färdighet är något som vi föds med, utan dessa kommer ifrån insikter och olika handlingsmönster som har byggts upp i ett samhälle där alla är delaktiga genom interaktionen mellan människor. Genom att använda intellektuella och praktiska resurser samt genom att interagera med andra människor kan vi utnyttja våra begränsade tillgångar som människor. (Ibid. s. 19-20) Grundtanken inom ett sociokulturellt perspektiv är att det är genom kommunikation som sociokulturella resurser skapas och det är via kommunikation som det förs vidare. Det betyder att kommunikationen och interaktionen mellan människor är en avgörande process.

Synen på lärande och skolans kommunikativa traditioner befinner sig just nu i en övergångs tid i och med informations- och kunskapssamhällets utveckling så är lärande mer centralt än någonsin tidigare. Enligt Säljö (2010) är utbildningsfrågor mer synliga och utbildning ses som ett livslångt projekt. Formella utbildningar ses längre inte som någon möjlighet utan snarare en nödvändighet. Informationsteknologins utveckling har sett till att en rad ändringar tvingats göras inom de olika verksamheterna vilket krävt att många arbetsuppgifter och innehåll ändrats. Människors arbetsuppgifter ersätts och intellektualiseras i stor utsträckning i och med informationsteknologins utveckling. Detta leder till att det vanliga traditionella fysiska arbetet ersätts av uppgifter som sker via styrning av tekniska och sociala system som kräver ny kunskap och formell utbildning. Säljö menar att flera av dragen i denna utveckling utgör ett stöd för ett sociokulturellt perspektiv på lärande. Det betyder att den nya tekniken bidrar till att vi använder oss utav våra kunskaper allt mer i artefakter och system vilket resulterar i att kunskapen blir alltmer kraftfull. De nya verksamheterna förutsätter att människorna involveras i att ha insikt i vad komplexa intellektuella och fysiska redskap får för betydelse

och hur de fungerar i olika miljöer samt att de själva måste vara kompetenta för att kunna lösa arbetsuppgiften. (Ibid. s. 239)

2.2 Lärandet

Säljö (2010) hävdar att den traditionella, lärarcentrerade formen av undervisningen håller på att försvinna mer och mer. Dessutom håller den på att förlora sin ställning som modell för hur kunskaper rekonstrueras på ett resultatnriktat sätt. Det finns flera skäl till just varför skolan håller på att förlora den traditionella undervisningsformen. Säljö (2010) menar att utbildningssystemet genomgår flera omprövningar i sitt sätt att arbeta. En av anledningarna är sättet vi hämtar in information på har ändrats. När de traditionella läroböckerna var en bristvara fungerade det med att någon hade en monolog för att informationen i sig var svårtillgänglig på den tiden. Den formella undervisningstraditionen skapades av skolor och universitet eftersom de hade fullständig kontroll över den information människor hade tillgång till. Lärandet i sig innebar att man repeterade om och om för att kunna memorera informationen som läraren sa eller det som stod i läroböckerna. Lärande handlar inte endast om att kunna ta del av en viss information utan det handlar om att kunna göra erfarenheter i olika miljöer där fysiska och intellektuella redskap görs tillgängliga för individen att använda sig av i olika verksamheter. Säljö poängterar att nya redskap ändrar vår relation till omvärlden samt hur vi agerar i olika verksamheter, detta resulterar i att kunskapen blir mer abstrakt. Att kunskapen blir mer abstrakt medför att kraven på vad vi ska kunna höjs och detta gör att det tar längre tid att lära sig hantera olika typer av fysiska och intellektuella redskap inom de olika verksamheterna. (Ibid. s. 240)

2.3 Syfte och frågeställningar

Syftet med min undersökning är att undersöka och diskutera hur idrottslärare arbetar med digitala hjälpmedel och om de anser att deras elevers lärande påverkas om läraren använder sig av digitala hjälpmedel i undervisningen.

2.3.1 Frågeställningar

- Hur arbetar idrottslärare med digitala hjälpmedel i sin undervisning?

- Hur anser idrottslärare att deras elevers lärande påverkas om man får in digitala hjälpmedel i ämnet idrott och hälsa?
- Hur kan digitala hjälpmedel vara ett verktyg i bedömningen?

2.4 Tidigare forskning

Det finns en del forskning kring ämnet digitala hjälpmedel och ämnet idrott och hälsa. En tidigare forskning som berör mitt ämne har nyligen presenteras av Gibbs ”Wii lär oss dansa?” (2014). Studiens syfte har varit att undersöka elevers användande och utvecklande av olika rörelsekvantiteter i en lärprocess där dansspel används som läromedel i undervisningen i idrott och hälsa på gymnasiet. Det som Gibbs fokuserat på var vilka rörelsekvantiteter eleverna använder när de samspekar med varandra och interagerar med dansspel samt hur lärande av rörelsekvantiteter sker när dansspel används som läromedel. Studien har utgått från ett sociokulturellt perspektiv på lärande. Det som studien visar är att eleverna använde många olika rörelsekvantiteter när de dansade till dansspelet ”Nintendo Wii Just dance 3 och 4” och när de dansade i sina grupper. Studien visar även att eleverna utvecklade dessa olika rörelsekvantiteter genom att imitera och repetera spelets avatarens (figuren) rörelser. Studien om interaktiva dansspel visar att med hjälp av Nintendo Wii-spelet Just Dance lärde sig eleverna att dansa. Det som studien åskådliggör för andra är att elevernas användande och utvecklande av rörelsekvantiteterna inte är beroende av att dansspelet används, utan hur dansspelet används av lärare och elever i undervisningen i idrott och hälsa. Det som jag tycker är viktigt med Gibbs studie är att den belyser att lärare kan ta del av teknologin som ett redskap för sin undervisning.

En tidigare undersökning har gjorts om hur lärare i två olika skolor arbetar med olika digitala utrustningar i undervisningen. Studien undersöker lärares och elevers upplevelser om

IT-användningen i skolan. (Isa 2013) En annan undersökning som gjorts är om hur surfplattor (iPAD) används som en del i undervisningen för elever i årkurs 1. Här tar man upp vilka skillnader det finns med den här plattformen som hjälpmedel i inläringen av läs- och skrivförmågan, jämfört med de traditionella läromedlen som papper och penna. Resultatet i den här undersökningen visar att det finns ett stort engagemang hos lärare att använda sig av surfplattor för undervisningen och att det finns plats för surfplattor i skolans utveckling av inlärningsmetoder. (Carlbaum 2012)

Det finns studier som visar att IT-användning ger positiva skillnader i elevernas förmåga att arbeta. Studierna visar exempelvis att elevernas förmåga att bearbeta information, reflektera, tänka kritiskt och vara kreativa ökar. Nackdelen med dessa studier är att de oftast är gjorda på en mindre grupp av elever och på elever som arbetar på olika sätt. Hylén (2011) hänvisar till en OECD rapport där man undersökt 15-åriga elevers användning av IT i hemmet och elevernas resultat i matematiken. Resultatet i undersökningen visar att en ökad IT-användning i hemmet ger eleverna ett bättre resultat på PISA matematiktester. Resultat visar även att elever som har föräldrar som är högutbildade och har en hög inkomst har bättre tillgång till datorer. Med andra ord så delar undersökningen upp eleverna i olika kategorier som exempelvis hur mycket tid de spenderar framför datorerna samt deras socioekonomiska bakgrund. Resultat visar att ju mer man använder sig av datorn i sin vardag desto bättre blir matematikresultat jämfört med en lägre IT-användning. (Hylén 2011 s. 20)

2.5 Teoretisk utgångspunkt

Som teoretisk utgångspunkt kommer jag att använda mig av lärandeteori, det sociokulturella perspektivet handlar om ett perspektiv på lärande och betyder att människor lär sig hela tiden i olika sociala sammanhang. Samenovich Vygotskij var en rysk pedagog, psykolog och filosof som var grunden till det sociokulturella perspektivet. Han arbetade med frågor om lärande, utveckling och språk. Vygotskij menar att lärande är en social angelägenhet, där språk och andra artefakter bidrar till att forma kunskap och förståelse. Jag väljer att använda det sociokulturella perspektivet för jag anser att det passar till min undersökning, inom ämnet idrott och hälsa använder vi oss av språket och andra artefakter, vilket är motivet till att använda detta perspektiv.

2.5.1 Teoretiskt perspektiv

Ett centralt begrepp inom det sociokulturella perspektivet är artefakter och med det menas de redskap som vi använder oss utav i vår vardag. Det handlar om olika verktyg, instrument för mätning, vägning och olika former av informations- och kommunikationsteknologi. Säljö (2010) poängterar att fysiska artefakter kan ses som materialiserade former av tänkande och språk. Med andra ord menar han att människan i sig bygger in sina idéer i artefakterna och på det sättet lyckas få de att fungera som olika resurser i olika sammanhang. Enligt Säljö (2010) är människan inte längre beroende av sin egen fysiska förmåga att exempelvis kunna lyfta tunga objekt eller förflytta sig själv från punkt a till punkt b. Även när det handlar om vår mentala förmåga att bevara information eller lösa olika intellektuella problem så är vi inte enbart beroende av just vår egen mentala förmåga. (Säljö, 2010 s. 234) Här finns också flera artefakter som vi kan använda oss av så som papper, penna, datorer, miniräknare och fickminne som kompletterar de kognitiva och fysiska funktionerna. Det är till stor del ”things that make us smart”. (Ibid. s. 234)

Säljö (2010) poängterar att vår omvärld och vårt tänkande är konstgjort i den meningen att vi använder oss av olika redskap så som kompass, karta och kikare som förkroppsligar och förmedlar verkligheten för oss. Även vår kommunikativa omgivning består av olika artefakter som vi med hjälp av kan agera och tänka på ett annat sätt än vad tidigare generationer kunnat göra. Med hjälp av olika intellektuella redskap har människan metodiskt ökat sin språkliga kontroll över omgivningen med förvånande resultat. I ett sociokulturellt perspektiv är det synligt att människans tänkande utvecklats för att försöka behärska den naturliga och sociala omgivningen. Det betyder att våra kunskaper inte finns i objekten utan i artefakterna. Det som gör lärande till en central del i ett komplext samhälle är just den långa utvecklingen som är närvarande i användningen utav såväl fysiska som intellektuella redskap. Genom utbildning och kunskapsutveckling inom de olika verksamheterna så som skola, produktion, vård och försvar så fördjupas kunskaper och teknologier ett högt tempo vilket ger ett resultat av ett samhälle där det vardagliga livet präglas av olika artefakter och av kunskapsberoende. (Ibid. s. 234-235)

Säljö (2010) poängterar att utgångspunkten i ett sociokulturellt perspektiv handlar om att kunna se förbindelsen mellan sociala praktiker och intellektuella och fysiska redskap för att förstå att lärande är något som är inbyggt i samhällets sätt att fungera. Det går inte att undgå att lära sig, deltagandet i olika former av verksamheter så som skola, produktioner och vård

ser till att människan tar med sig olika erfarenheter. Lärande och utveckling sker genom att vara delaktig i sociala praktiker. Från att vara åskådare och titta på själva aktiviteten till att bli deltagare för att behärska själva aktiviteten själv skapas läroprocesser. En läroprocess som många känner till och kan applicera sin egen erfarenhet på är exempelvis informationsteknologin som man just på detta sätt lärt sig att hantera. Man har lärt sig att hantera datorer och andra teknologiska produkter under ledning av någon som är mer kunnig. (Ibid. s. 236) Skolan är en social praktik och det största motivet för verksamheten är lärande. Inom skola och utbildning blir lärande i huvudsak en språklig verksamhet där man inte längre utgår från vardagliga aktiviteter utan kunskapsbildningen sker med en utgångspunkt i institutionella konstruktioner som ämnen. Säljö menar att skola och utbildning kan få en dubbel funktion i ett komplext samhälle som dels är att utveckla kompetenser hos människor dels att fördela människor på deras förmågor att hantera det just skolan arbetar med. En konsekvens av detta är att individuella skillnader kommer att spela en större roll än tidigare i historien på grund av den kommunikation som pågår. Detta medför att det kommunikativa mönstret måste tillfredsställa olika slags krav. Säljö menar att samtidigt som skolan har arbetat för en höjning av allmänbildningen samt grundläggande färdigheter så har skolan fortfarande ett ansvar att kunna utbilda och kvalificera människor för olika positioner i samhället. (Ibid. s. 238)

2.5.2 Lärprocessen

Enligt det sociokulturella perspektivet sker inte lärande individuellt utan det sker i samspel och relation till miljön som eleven befinner sig vid lärandet. Samspelet eller interaktionen i olika sociala sammanhang är enligt det sociokulturella perspektivet inte enbart en aspekt av lärmiljön som berikar denna. Utan det som Dyste skriver är att samspelet och interaktionen har en avgörande roll för huruvida ett lärande ska ske. Dyste hävdar att situationen som eleven befinner sig i samt hur eleven lär i denna situation är grundläggande i lärprocessen. (Dyste 2003 s.42)

Vygotskij identifierade den process som sker vid socialt lärande och benämnde processen för internalisering. Internalisering är ”utvecklingen från socialt samverkande till individuella medvetenheterfunktioner”. Processen betyder att våra mentala funktioner övers genom mediering med hjälp av olika redskap. (Dyste 2003, s 78-79) Det finns två olika typer av internalisering, första är bemästrande och den andra apprecieringen. Dessa två typer handlar

om processen vilket innebär att först så tar individen över något för att sedan kunna behärska det som sitt eget kunnande. (Dysthe 2003 s. 79)

Det som är intressant för min undersökning är Vygotskij begrepp ZPD zone of proximal development. Vygotskij intresserade sig för barns potential vid lärande i social kontext. (Philips & Soltis 2009 s 57) Begreppet ZPD betyder och är en zon där skillnaden i potential som en elev har mellan vad den individuellt kan lära sig och vad kan lära sig tillsammans med en som är mer kunnig.(Säljö 2010 s. 119-122) Det som John Dewey belyste för sociokulturella perspektivet var att han menade att eleverna skulle aktiveras i meningsfulla diskussioner och kommunicera med varandra för att skapa ett lärande. (Philips & Soltis 2009 s 56) Detta innebär alltså att eleven med hjälp och stöd i form av handledning i tillvägagångsätt kan hantera problem som egentligen ligger utanför deras nuvarande kunnande. (Säljö 2010 s. 120). Vygotskij menar att när individer förs samman med andra som är mer kunniga inom något så lär de sig genom att iaktta och därefter imitera dem. Detta menar Vygotskij är en stor del av den sociala inläringen. (Philips & Soltis 2009 s. 59) Detta är vad jag anser vara det centrala med ZPD (zone of proximal development) till idrottsundervisningen.

2.5.3 Lärande och nya kommunikativa praktiker

Förr i tiden ansågs läsandet och skrivandet som något som barnen skulle lära sig i skolan med papper och penna. Denna syn på lärande har, på grund av den snabba utvecklingen av olika multimodala texters lätta tillgänglighet för barnen, omvärderats. Vi lever just nu i ett samhälle som erbjuder oss mer än bara pappersburna skriftspråket, i och med att samhället förändras i en snabb takt med olika nya tekniska hjälpmedel så ingår fler uttrycksmedel. I dagens samhälle ingår många andra uttrycksmedel som tekniska medier, datorer, mobiltelefoner etc. och dessa medel ingår och används av barnen dagligen. Enligt Hylén (2007) är det helt naturligt att barn och ungdomar väljer att arbeta med digitala verktyg Hylén (s.4). Enligt Klerfelt (2002) har multimediala verktyg som datorn förändrat barnens arbetssätt när de skriver egna sagoberättelser. När barnen skriver egna sagoböcker med papper och penna är bilderna endast ett stöd till texten medan när barnen använder sig av en dator för att skriva en saga så blir bilderna istället som berättar och texten förklarar vad som sker på bilderna (s.258). Klerfelt hävdar att ur ett sociokulturellt perspektiv på lärande är språket ett av de viktigaste kognitiva verktygen för att kunna ta del av andras erfarenheter. Hon menar att datorer kan i dagens samhälle användas som ett fysiskt verktyg som förmedlar olika

kommunikativa program. Med hjälp av en dator och multimedia program kan dagens barn spela in och spela upp talspråk och visualisera bilder på skärmen. Klerfelt menar att utan datorns hjälp kan det vara svårt för barn att fysiskt klara av att skriva bokstäver med penna. En fördel är att textens synlighet på datorskärmen verkar fungera som ett bra stöd vid barns skriftspråkserövring. (Ibid. s. 260)

Enligt Säljö (2002) utvecklar barn en helt annan strategi för problemlösning än tidigare. Barnen är inte längre rädda för att göra fel, med dagens teknik är det lätt att ändra eller börja om med en uppgift i jämförelse med papper och penna. (ibid, s 21) Klerfelt hävdar att datorn blivit ett nytt verktyg för att visualisera berättande i både ljud, bild, rörelse och ord. Hon menar att datorn ingår i de flesta barnens vardag. (Klerfelt 2002 s. 257)

Den nya informationstekniken är ett redskap eller ett verktyg som tillåter människor kommunicera med varandra på ett mycket enklare sätt och möjligheterna att hålla kontakt blir oberoende av fysisk samvaro. Den nya utvecklingen för med sig en konsekvens för lärande som innebär att lärande kommer att handla om att kunna hantera den nya tekniken i olika användningsformer. Säljö menar att utvecklingen av nya tekniker för kommunikationen blir föremål för lärande. Det innebär att informationstekniken är en del av övergången till nya produktionsformer som kräver allt högre krav på människans kompetens. (Säljö 2010 s. 241)

Informationstekniken innehåller redskap som fungerar som stöd och har olika funktioner för läroprocesser på ett annorlunda sätt än vad en text kan. Som jag tog upp tidigare har utvecklingen av informationstekniken gjort det möjligt för människor att kommunicera med varandra på ett mycket enkelt sätt, virtuella gemenskaper skapar rum för lärande enligt Säljö(2010). Utvecklingen medför även andra viktiga möjligheter och tillgångar som exempelvis tillgången till information. För det sociokulturella perspektivet innehåller den nya tekniken nya viktiga komponenter. En viktig komponent som Säljö hänvisar till i den digitaliserade tekniken är möjligheterna av att kunna visualisera och göra det som är osynligt tillgängligt för ögat och påtagligt. Detta är inget nytt i sig men det som den nya tekniken tillåter att förlopp kan åskådliggöras på dynamiska och interaktiva sätt. I jämförelse med statisk illustration som beskriver en företeelse kan med hjälp av den nya tekniken kompletteras med en dynamisk framställning som kan visa förändringar och andra funktioner. En annan central och mycket viktig komponent är att den digitaliserade tekniken ger möjligheter till att ge visuella framföranden vilket är en ökande förmåga till stimulering av verkligheten genom multimediala uppleveler. Multimediala upplevelser aktiverar fler sinnen

än vad en text kan göra.(Ibid. s. 245-246). Dessutom har informationstekniken goda förutsättningar för att öppna upp klassrummet mot en större värld av information. Genom en direkt kontakt med kamrater från hela världen kan man få till sig information om aktuella händelser utan att närvara fysiskt är vad nya tekniska digitaliseringen erbjuder. (Ibid s. 247)

2.5.4 Vygotskijs teori

Strandberg (2006) har tolkat att Vygotskijs teori om lärande är baserad på en liten triangel. Triangeln består av tre vinklar där den vänstra vinkeln nämns som *subjekt* och den högra som *objekt* och mellan dessa hittar vi *verktyg* i toppen. Enligt Strandberg menar Vygotskji att människan är subjektet och objektet är världen där i mellan har vi olika verktyg. Triangeln betydelse blir därför att människans relation till världen inte är direkt utan indirekt. Enligt Strandberg består verktygen av kulturella produkter av tidigare generationer så som olika färdigheter och kunnande som materialiserats. Dessa olika verktyg använder människan dagligen, dessutom utvecklas hela tiden nya verktyg. (ibid, s. 80-81) IT och Internet har förändrat mycket i samhället och inte minst inom skolvärlden. Vi kan se hur barn och ungdomar dagligen använder sig utav digitala verktyg. Det är inte bara barnen som använder sig utav digitala verktyg utan utvecklingen har möjliggjort att även skolväsendet gör det också. Myndigheten för skolutvecklingen arbetar för en ökad användning av IT i skolan genom att söka och ta fram exempel på hur skolor och lärare kan använda sig av dessa möjligheter. Digitala lär resurser skiljer sig alltså från traditionella läroböcker. Den viktigaste och största skillnaden är enligt Hylén (2011) att digitala lär resurser är multimodala. Att lär resurser är multimodala innebär att kommunikationen sker med både text, bild och ljud samtidigt. (ibid, s.7) I sin undervisning tar lärare hjälp av digitala skrivtavlor, olika diskussionsforum och webbplatser där elever skapar eget innehåll vilket blir en del av läroprocessen. Hylén menar att många lärare vill individanpassa sin undervisning och det blir ett problem med de traditionella läromedlen. Därför har lärare skapat egna metoder för individanpassad undervisning genom att kopiera texter och övningar från olika läroböcker. Hylén hävdar att den här processen har funnits länge men att den kan underlättas eftersom all material nu finns tillgängligt i digital form. Hylén menar att lärare måste få stöd från skolan för att kunna bygga upp en bas som består av digitala lagringsmedier och programvaror. Poängen är att lärare ska få möjlighet att lagra sina digitala verktyg som ska vara lätt tillgängliga.

2.5.5 Argument för IT i skolan

Argumenten för användningen av IT i skolan består av två delar, den första delen handlar om politiska argument och den andra delen av pedagogiska argument. Den första delen beskriver att det är viktigt att alla elever får grundläggande IT-kunskaper dels av rättviseskäl del för att eleverna ska anpassas till utvecklingen av samhällets och förberedas för ett yrkesliv som präglas av digitala verktyg. Den andra delen består av pedagogiska argument och delas upp inom tre aspekter. Den första aspekten handlar om effektivitet och här handlar det om att man lär sig ett speciellt ämnesinnehåll bättre och snabbare genom digitala verktyg. Den andra aspekten är motivation och förklaringen är att IT är något som eleverna känner igen från hemmet vilket kan motivera och vara spännande för dem att arbeta med IT som ett arbetsverktyg. Sista aspekten är att det är en av skolans uppgifter att ge eleverna digital kompetens. Som jag nämnt har EU bestämt att digital kompetens är en nyckelkompetens för ett livslångt lärande och definitionen innefattar kunskaper i tekniken och dess roll både i vardagen och i arbetslivet som en möjlighet. (Hylén 2011, ss. 11-25)

2.5.6 Digitaliseringen av skolan

Hylén (2011) hävdar att IT är en förkortning och ett samlingsbegrepp för informationsteknik. Just IT omfattar mer än just bara datorer och består av annan informationsteknisk utrustning så som datorprojektorer, digitalkameror och mobiltelefoner. (ibid, s. 8) Hylén upp argument om varför man ska ha datorer i skolan. Ett av argumenten är i huvudsak politisk inriktat då man anser att IT i skolan ska vara ett medel som skapar lika möjligheter bland elever och likvärdig skolgång. De två mest intressanta argumenten är i huvudsak pedagogiskt inriktade och handlar om att IT kan vara ett verktyg som skulle kunna höja effektiviteten i lärandet samt att den kan göra skolan mer flexibel och höja kvalitén i lärandet. Hylén menar att begreppet effektivare behöver preciseras först för att vi ska kunna förstå betydelsen av att IT kan göra lärandet effektivare. Ur ett samhällsligt perspektiv kan det betyda att IT kan vara en investering som kan ersätta andra delar inom skolan som exempelvis lärartimmar. Talar vi om ett individ perspektiv kan effektivare lärande innebära att individer lär sig mer och att chansen är större att man når målen med hjälp av IT. Det finns en del studier som handlar om hur IT

kan bidra till att elever får bättre skolresultat. I dessa studier är det en ökad effektivitet i lärandet som är en central del. Detta är en viktig fråga då det handlar om enorma pengar som ska satsas på den utrustning och utbildning. Dock finns det hittills inte några studier som ger klara svar om en ökad effektivitet. Enligt Hylén menar försvararna av IT-satsningen att det är oviktigt att man ska kunna påvisa några positiva resultat av IT-användning när informationstekniken används i traditionell skolmiljö. Försvararna poängterar att det allra viktigaste och det som har betydelse här är att man ska se till att använda sig av de nya verktygen för att utveckla kunskaper som kommer att behövas i informations- eller kunskapssamhället. (Ibid. s. 19)

2.5.7 Digital kompetens

Europaparlamentet har tagit fram en rekommendation med ett antal nyckelkompetenser som EU-ländernas medborgare behöver för ett livslångt lärande. Anledningen och syftet med dessa nyckelkompetenser är för att människor i dagens samhälle behöver utveckla sina färdigheter och kompetenser för att aktivt kunna delta i utvecklingen i samhället. Rekommendationen innebär att alla medlemsländerna i EU ska skapa möjligheter för barn och ungdomar att utveckla dessa kompetenser. Europaparlamentet menar att dessa kompetenser ska ligga grund för vidareutbildning och in i arbetslivet. En av dessa åtta nyckelkompetenser är just digital kompetens. Europaparlamentets definition av digital kompetens omfattar goda kunskaper om hur informationssamhällets teknik ser ut och vad den har för roll samt vad den ger i vardagslivet såväl hemma som på arbetet. Detta innebär att man på ett säkert och kritiskt sätt ska kunna använda sig av informationssamhällets teknik. Att man har en digital kompetens innebär att man har de grundläggande färdigheterna om informations- och kommunikationsteknik. De grundläggande färdigheterna innebär att man kan hantera olika datorprogram samt att man har kännedom om vilka risker och möjligheter det finns med Internet. (Europaparlamentet, 2007)

Ser man på grundskolans läroplan är ett av målen i LGR 11 (Skolverket 2011, s. 9) ”kan använda modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande”. I den nya läroplanen lyfter man upp att betydelsen av att elever lär sig användningen av informationsteknik. Holmqvist har granskat den nya läroplanen ur ett IT-perspektiv och hon menar att digital kompetens, informationssökning och källkritik är centrala delar i den nya läroplanen. Holmqvist poängterar att dagens barn växer upp i en miljö med internet där

informationsflödet är obegränsad där en central i LGR 11 (Skolverket 2011) blir att lära eleverna att orientera sig och använda den nya tekniken.

3. Metodik och arbetsplan

Den metod som användes för att nå syftet och få svar på mina frågeställningar var intervjuer. Jag har genom kvalitativa intervjuer samlat material genom att intervjua olika idrottslärare. Jag valde att arbeta med intervjuer för att jag ansåg att det passade min undersökning, eftersom syftet och frågeställningar på undersökningen är riktade mot lärare. Patel och Davidson skriver om kvalitativa intervjuer är att när intervjuaren ställer frågor i en viss bestämd ordning anses intervjun vara strukturerad. Intervjufrågor anses bli mer tydliga och det är enkelt att kunna ställa följdfrågor för att kunna få bredare material att arbeta med. (Patel & Davidsson 2003 s. 78) Kvale (2009) beskriver att ordet intervju egentligen betyder en utväxling av synpunkter mellan en grupp människor som pratar om ett tema. I min undersökning har jag valt att använda mig av den kvalitativa forskningsmetoden. Ett generellt mål för kvalitativ forskning är att ta reda på fenomen som rör personer och situationer i dessa intervjupersoners sociala verklighet. Det handlar om att få en djupare förståelse om hur människan anpassar sig till sin livssituation. Denna typ av intervju är speciellt passande för att få kännedom om informantens tankar, känslor och erfarenheter (Dalen 2008, s.9). Genom att använda mig av den kvalitativa forskningsmetoden prioriterar jag att ställa mer ingående frågor istället för enkla ja och nej frågor. För att få fram ännu mer personliga svar har jag valt att intervjua personerna ensamma, istället för att göra någon form av gruppintervju.

Edmund Husserl nämner begreppet livsvärld som idag används inom kvalitativ forskning inom olika ämnesområden. Livsvärlden består av en persons upplevelse av sin vardag. Kvale (2009) menar att den kvalitativa forskningsintervjun belyser världen utifrån den intervjuade personens synvinkel och upplevelser innan man går in på olika vetenskapliga förklaringar.

3.1 Urval

Eftersom min utbildning har en inriktning mot högstadiet 6-9 tyckte jag att det vore lämpligast att göra en undersökning för just högstadiet. Jag intervjuade endast lärare som undervisade elever i högstadiet. Totalt var det tre lärare som intervjuades. Eftersom jag under hela min studiegång har varit på verksamhetsförlag utbildning (VFU) i flera veckor valde jag att intervjua en lärare just från (VFU) skolan. Den två andra lärarna jobbar på andra skolor.

3.2 Genomförande

Jag började med att samla information och söka litteratur som jag ansåg var lämpligt för min undersökning. Efter att ha formulerat syfte och frågeställningar började jag med att formulera intervju frågor (se bilaga 1) och att skriva om min undersökning samtidigt som jag började boka in möten för intervjuer med lärare. Bokningen av möten skedde genom besök på skolorna och via mobiltelefonen. Alla intervjuer ägde rum i de olika skolornas lokaler så som personarum. I rummen fanns endast jag och den intervjuade läraren. Undersökningen skulle innehålla fyra lärares erfarenheter om digitala hjälpmedel inom idrott och hälsa undervisningen. Dessa fyra lärare jobbar alla på olika arbetsplatser och undervisar i ämnet idrott och hälsa i högstadiet. I och med att en lärare hoppade av i sista minuten och tackade nej i deltagandet av undersökningen har endast tre intervjuer genomförts.

3.2 Databearbetning

Eftersom jag valde att spela in mina intervjuer och inte antecknade något under intervjuernas gång bearbetade jag material genom att lyssna på det inspelade materialet för att kunna transkribera det. Det transkriberade material har jag inte tagit med här utan jag har endast tagit med det som är relevant för undersökningen. Jag har tagit med de olika lärarnas svar från intervjuerna för att kunna visa resultatet från min undersökning. Det som jag tagit fram från intervjuerna är det som jag anser vara relevant och viktigt för undersökningen.

3.3 Forskningsetiska principer

Enligt Dalen (2008, s.20-24) är det viktigt att tänka på de etiska överväganden som man kan möta på när man forskar. Samhället ställer vissa krav på att den vetenskapliga verksamheten regleras av lagar och kontrolleras av grundläggande principer. *Informationskravet* betyder att forskaren lämnar information om undersöknings syfte och att den är frivillig att delta i. Det måste även framgå att informanterna har rätt att avbryta sitt deltagande när som helst. Det är viktigt att man är tydlig med att den insamlade information kommer endast användas för undersökningen. *Konfidentialitetskravet* innebär att personen som blir intervjuad ska garanteras att intervjun blir sekretessbehandlad. Det ska inte finnas någon möjlighet att spåra den person som lämnat en viss uppgift. I och med att det har jag valt att de intervjuade personerna i min undersökning ska vara anonyma har jag därför valt att använda andra namn än deras riktiga. Jag har även valt att skydda skolorna, vilket betyder att jag inte kommer nämna skolornas namn. *Samtyckeskravet* vilket är grundläggande för intervjuer, det är viktigt att den intervjuade personen frivilligt gett samtycke till att delta i samtalet, utan yttre

påfrestningar eller begränsningar av den personliga handlingsfriheten. Nyttjandekravet innebär att all insamlat material och uppgifter endast används för undersökningen och att all material makuleras efter godkänt arbete. (Vetenskapsrådet, 2002) I min undersökning har jag inte namngivit skolan eller namn på lärare och elever eftersom det inte är relevant för resultatet i min undersökning. Intervjuerna har spelats in för att kunna säkra tillförlitligheten och därefter transkriberas. Den intervjuade har även blivit informerad om att denna har kunnat dra sig ur studien när som helst.

3.4 Validitet och reliabilitet

Det som Patel och Davidson beskriver är att reliabilitet är samma sak som tillförlighet. Ett begrepp som författarna tar upp är validitet vilket används oftast i kvalitativa studier. Validitet betyder giltighet och innebär i en kvalitativ studie om en fördjupad förståelse. (Patel & Davidsson 2003 s. 96) Johansson & Svedner (2010) skriver att reliabilitet ser till att ingenting uppstått av en slump och man kan uppnå detta i kvalitativa studier genom att samla in data på liknande sätt. Ett sätt att uppnå tillförlitligheten i kvalitativa intervjuer är genom att ha inspelade intervjuer. Inspelade intervjuer ger möjligheten för intervjuaren att kunna spela upp det inspelade material flera gånger om så att allt i transkriberingen uppfattas korrekt. I en kvalitativ studie är det viktigt att det som undersöks i en studie överensstämmer med det som ska undersökas. Det instrument som används för att uppnå god validitet och reliabilitet i studien är en intervjumall. För att uppnå god reliabilitet i denna studie har intervjuerna spelats in med en mobiltelefon. Detta för att minimera risken att viss information försvinner samt för att fokusera på samtalet. (Patel & Davidsson 2003 s. 98-101) För att tolkningen ska bli korrekt kommer varje intervju att transkriberas efteråt med hjälp av inspelningen. (Kvale & Brinkmann 2009 s. 200-202)

3.5 Dokumentation

I min undersökning har jag valt att dokumentera mina intervjuer genom att använda min mobiltelefon för att spela in samtalen. Mobiltelefonen är ett väldigt enkelt och modernt redskap för att spela in ljud. För att vara säker på hur mobiltelefonens inspelningsfunktioner fungerade använde jag en bekant som försökskanin för att vara säker på hur allting fungerade. Innan intervjuen började försäkrade jag de intervjuade personerna om syftet med att jag spelar in samtalet och att det endast kommer vara för användning för min undersökning. Jag

försäkrade även om att de kunde avbryta intervjun när de ville samt att all material kommer att raderas efter. Jag valde att spela in för att kunna koncentrera mig på det den intervjuade personen berättar istället för att anteckna samtidigt. (Kvale & Brinkmann) menar att det är viktigt att komma bort ifrån antecknandet för att aktivt kunna delta i intervjun samt för att kunna leda den.

4. Resultat och analys

I resultat delen presenteras delar ur intervjuerna som besvarar mina frågeställningar. Jag har endast valt att ta med de delar som besvarar mina frågeställningar. I den här delen presenteras frågorna från intervjuerna och informanternas svar. Efter varje intervju finns en kort sammanfattning av intervjun.

4.1 Intervju 1

Jag har intervjuat tre idrottslärare från tre olika skolor. Deras riktiga namn eller vilken skola de jobbar på kommer inte framgå här utan jag ger de andra namn.

Vad har du för utbildning?

Den första intervjuade läraren som jag kallar för Ali har en lärarutbildning med inriktning idrott och naturvetenskap. Ali har undervisat i idrott och hälsa i fem år.

Vad har du för kompetens när det gäller datorer och andra teknologiska produkter?

I övrigt så har han ingen formell utbildning vad det gäller datorer och andra teknologiska produkter utan det är mest självlärt på grund av hans stora intresse för det.

Hur ser du på digitala hjälpmedel inom skolväsendet? För- och nackdelar.

Ali anser att det är en nödvändighet att skolan använder sig av digitala verktyg för att man stöter på det överallt. Han anser även att man bör kunna använda datorer och digitala hjälpmedel som lärare och i andra jobb. Ali fortsätter och berättar om att det inte är något konstigt för eleverna utan det är deras vardag att jämt vara uppkopplad. Han menar om inte skolan hänger med i utvecklingen så kommer man tappa mycket och att det är viktigt att utnyttja de resurser som är tillgängliga. Han ser många fördelar med digitala hjälpmedel.

Hur använder du dig av digitala hjälpmedel i din undervisning? Om inte, skulle du kunna tänka dig göra det? Varför, varför inte? Kan du ge exempel.

I sin egen undervisning på idrotten så försöker han hitta flera vägar för att arbeta med digitala hjälpmedel. Han brukar köra med dator och projektor där han spelar upp färdiga dans videos. Detta gör det mycket lättare för många elever att våga dansa för att det är mer individuellt. Man tittar på skärmen och följer efter, detta gör att elever förlorar fokus på varandra och fokuserar på sig själva istället. Det öppnar upp för elever att våga dansa. Ali menar att det är ett bra verktyg att använda sig av projektor för då fokuserar eleverna endast på sig själva. Ali har även testat att göra olika prov genom att eleverna får titta på skärmen och utföra olika danser som de tidigare har tränat. Ali har även provat på att använda mobiltelefonerna som ett verktyg på orienteringen, genom gpsen och koordinater försöker eleverna hitta föremål som Ali gömt via telefonerna (geocaching). Han har även använt sig av stadsorienteringen där eleverna ska hitta till en viss punkt och där ta en bild på sig själv vid platsen. Det är väldigt bra och enkelt tycker han.

Eleverna tycker att det är en självklarhet att man använder sig av de verktygen som man har. Det är vanligare nu än förr att använda sig av digitala verktyg. Spela in sig osv. Eleverna är vana och det är inga konstigheter.

Han använder sig dessutom av en stor digital klocka på väggen via projektorn när eleverna ska göra något under en viss tid, musik som används som hjälpmedel för olika saker.

Hur kan digitala hjälpmedel vara ett verktyg i bedömningen? Använder du dig av det? Skulle du kunna göra det? Varför? Varför inte?

Han har dessutom spelat in eleverna när de dansar vilket han menar är en stor vinning ur ett bedömningssyfte. Det blir både mycket lättare och bättre bedömningar när man har möjligheten att kunna gå tillbaka och titta på elevens utföranden. ”Det är här jag ser jättestora vinningar. Det här med att kunna spela in video men även lite mer”. När man inte spelar in är det svårt att fånga upp 25 elevs utföranden speciellt när man har tre klasser efter varandra. Det är svårt att hinna se något när man endast har tid att titta på en elev i några sekunder om man ska hinna se alla dessutom så ska man komma ihåg det. ”*Det blir en röra och mest en känsla med bedömningen om man inte spelar in tycker jag*”.

Hur påverkas elevernas lärande om man får in mer digitala hjälpmedel i ämnet idrott och hälsa?

Det går att göra lite roligare uppgifter förhoppnings så ökar det motivationen hos eleverna till att röra på sig. Jag tänker mest på, ge sig ut på naturen, geocaching, stadsorientering. Hitta saker. Det blir tydligare för eleverna tycker jag just för om man kan visa det här är vi ute efter så vet dem ju.

En annan sak som han använder sig av är instruktionsfilmer där han spelar in olika instruktioner eller tar från nätet och visar det för eleverna. Instruktionsfilmerna kan vara allt ifrån ett överarmskast med en boll eller en hjulning. Filmen ska vara tillgänglig på projektorn och eleverna kan gå fram och titta noggrant och se om och om. Det blir även tydligare menar han när man ser det på film visuellt jämfört med att se på en stencil. Detta betyder inte att han själv slutar visa själv för eleverna men i och med klassernas storlek så är det skönt att man kan gå till datorn/projektorn/ipaden och se om och om. Ali ser många områden inom idrotten där man kan använda sig av små filmer som eleverna kan titta på. Även att spela in sig själva öppnar upp ganska mycket för eleverna och eleverna gillar det. Ali tydliggör även att arbeta med digitala verktyg ökar motivationen hos eleverna till att röra på sig eftersom det varierar undervisningen och det går att göra lite roligare uppgifter. Han menar även att det blir tydligare för eleverna för att man just kan visa det man är ute efter så att de förstår. Det speciella som digitala verktygen erbjuder är att eleverna får återkoppling direkt genom att se sig själva. Ali tycker att eleverna får mer lärande tid när de exempelvis kör övningar med olika stationer och han själv inte kan vara på alla stationer samtidigt. Han menar att genom att spela in elevernas utföranden så kan han se vilka som behöver allra mest hjälp. Ur ett bedömningsperspektiv är den största vinningen anser Ali att man kan spela in, spara och kunna gå tillbaka i ett praktiskt ämne när eleverna utför olika tester och övningar. Ali poängterar även att resurserna för att använda sig av digitala verktyg på skolan är bra och han har det som behövs.

Finns det något som hindrar dig från att använda digitala hjälpmedel i undervisningen? Så som resurser, tid, kompetens?

När det handlar om faktorer som hindrar Ali får att använda sig mer av digitala verktyg nämner han att tid är ett hinder. "För min del handlar det om tid, tiden finns oftast inte". Det tar tid att göra instruktionsfilmer och gå igenom alla inspelningar och så vidare. Men han menar

även att kompetens kan vara ett hinder för andra lärare eller motstånd för att utnyttja dagens teknologiska produkter i sin undervisning.

4.1.1 Sammanfattning av den första intervjun

Den första intervjuade läraren är att han är mycket positiv till användningen av digitala hjälpmedel i sin undervisning. Han ser många fördelar så som en bra och enkel kommunikation med sina elever. Han tycker att det är en nödvändighet att skolan dessutom använder sig av digitala verktyg för att resterande delar i samhället består nästan bara av det vilket han menar är viktigt att skolan försätter i utvecklingen. Han poängterar att det är viktigt att hänga med i utvecklingen så att man inte hamnar efter, eftersom eleverna hänger med i utvecklingen kan det handla om motivation också. Alltså att eleverna kan väva in de digitala verktyg som de använder i hemmet eller på fritiden blir aktuellt inom skolväsendet kan öka motivationen hos eleverna. Han ser många fördelar med digitala hjälpmedel och i sin undervisning på idrotten försöker han använda sig av resurserna som finns mer och mer. Det Ali trycker på i intervjuerna om digitala hjälpmedel är att instruktionerna blir tydligare och att eleverna fokuserar mer när man kör i gång en instruktionsfilm på en projektor exempelvis. Det finns många områden inom idrotten som man kan använda sig av digitala verktyg menar han för att just kunna göra olika övningar mycket tydligare för eleverna. Även undervisningen blir varierad och ökar lusten för eleverna. Det blir visuellt för eleverna och han utnyttjar även digitala resurserna för att sätta rättvisare betyg på eleverna. När Ali drar igång dansperioden brukar han och eleverna dansa tillsammans genom att titta på en projektor och följa efter. När det är dansprov så väljer han att spela in eleverna och det här sättet att jobba gör att fler eleverna vågar dansa eftersom de fokuserar mer på sig själva och just skärmen. Ur ett bedömningssyfte anser Ali att det är svårt att se så många elevers prestationer och utföranden för att kunna sätta ett rättvist betyg. Genom att kunna spela in eleverna är det alltid enklare att gå tillbaka och titta sedan sätta ett betyg. Även under lektionstid kan han spela in eleverna under övningar vilket ger eleverna direkt feedback. Så ur ett bedömningssyfte anser Ali att den största vinningen med digitala hjälpmedel på idrottsundervisningen är att man kan spela in, spara och kunna gå tillbaka i ett praktiskt ämne när eleverna utför olika tester och övningar.

4.1.2 Intervju 2

Vad har du för utbildning?

Den andra intervjuade läraren kallar jag för David. Han har en idrottslärarutbildning och har undervisat i ämnet idrott och hälsa i snart 26 år.

Vad har du för kompetens när det gäller datorer och andra teknologiska produkter?

David anser att han har god kompetens vad gäller datorer och andra digitala verktyg. Han är väldigt intresserad av det personligen men saknar dock en formell utbildning.

Hur ser du på digitala hjälpmedel inom skolväsendet? För- och nackdelar.

Han ser många fördelar med digitala hjälpmedel i undervisningen och sedan skolan tagit in mer digitala hjälpmedel så anser han att kommunikationen med eleverna varit mycket lättare genom olika plattformar. David anser även att med digitala hjälpmedel så blir det rättvisare betyg eftersom att man har möjligheten att spela in elever och kunna gå tillbaka och ge feedback. ”Så tycker jag också att det är lättare med bedömningar och den typen av saker. Att man kan ge dem feedback även där kommunikationen är viktig”. En annan fördel med digitala hjälpmedel är att saker så som instruktioner alltid lagras och finns kvar vilket är mycket enklare att kunna gå tillbaka, det var svårare med lösa lappar.

Hur använder du dig av digitala hjälpmedel i din undervisning? Om inte skulle du kunna tänka dig göra det? Varför, varför inte? Kan du ge exempel.

David använder sig av en del filmat material för att visa eleverna hur olika övningar ska utföras exempelvis på redskapsgymnastiken samt som hjälpmedel för att dokumentera och bedöma elevers utföranden.

När vi har redskapsgymnastik kör vi mycket filmning och bedömer i efterhand så istället för att bedöma på plats. Det är en stor vinst att kunna göra det. Man får chans att se alla vilket annars är svårt.

David poängterar även att kommunikationen med eleverna är mycket med plattformarna som finns idag och det underlättar hans arbete och kommunikationen med eleverna.

Hur kan digitala hjälpmedel vara ett verktyg i bedömningen? Använder du dig av det? Skulle du kunna göra det? Varför? Varför inte?

David tycker även ur ett bedömningsperspektiv så är det enklare att ge feedback. Dessutom filmar han ganska mycket i idrottssalen just för både bedömning och instruktioner. Han filmar för att slippa bedöma på plats och bedömer istället i efterhand vilket han anser är stor vinning att kunna göra det. Han menar att han får chans att se alla vilket annat kan vara svårt. Även på dansen spelar han in elevernas olika utföranden för att kunna göra en rättvisare bedömning.

Hur påverkas elevernas lärande om man får in mer digitala hjälpmedel i ämnet idrott och hälsa?

Filmade instruktioner, där gymnaster visar upp. Då får eleverna självklart en bild om vad målet är. Och då tror jag att det är lättare för dem. Det tror jag gynnar inläringen. Att kunna se absolut. Ja fler vinster.

David tycker att när han visar upp olika videoklipp på utföranden på exempelvis redskapsgymnastiken med hjälp av projektorn ger det eleverna en självklar bild om vad målet är och vad de ska sträva efter. Detta betyder inte att han aldrig inte brukar visa upp själv hur olika utföranden ska genomföras men han poängterar att det blir tydligare för eleverna att se hur det exakt skall gå till. Dessutom kan man spela upp filmen om och om igen. David tror att det gynnar inläringen att kunna se filmade instruktioner och sedan utföra. Även att kunna bli filmade och se sig själva är ett stort plus då eleven på samma gång kan se hur han/hon själv utför rörelserna samt vad han/hon behöver bli bättre på. Det är sällan elever har koll på hur de själva utför olika övningar.

Finns det något som hindrar dig från att använda digitala hjälpmedel i undervisningen? Så som resurser, tid, kompetens?

Något som skulle kunna hindra lärare från att utnyttja digitala hjälpmedel anser David är tid och kompetens vilket hänger ihop menar han. Har man inte kompetensen måste man lära sig först och sedan börja använda det. Det tar tid och tid är något lärare inte har speciellt mycket av.

4.1.3 Sammanfattning av den andra intervjun

Även David ser många fördelar med digitala hjälpmedel i undervisningen. Han tycker att kommunikationen med eleverna blivit mycket lättare sedan skolan tagit in digitala

plattformar. David använder sig mycket av filmat material för att visa eleverna hur olika övningar ska utföras exempelvis på redskapsgymnastiken. Han filmer mycket i idrottsalen för just bedömning och som instruktionsfilmer. David tycker att när han visar upp olika filmsekvenser på projektorn av olika utföranden exempelvis på redskapsgymnastiken ger eleverna en självklar bild om vad målet är och vad eleverna ska sträva efter. Detta betyder att det blir tydligare för eleverna att se hur det exakt skall gå till dessutom har eleverna möjlighet att se filmsekvensen om och om. David anser att detta gynnar inläringen att kunna se filmade instruktioner och sedan kunna utföra det själv. Även att kunna bli filmade och se sig själva är ett stort plus eftersom eleven kan då på samma gång se hur den själv utförde övningen och se vad han/hon behöver träna på. Ur ett bedömningssyfte anser även David att det är enklare att ge feedback, kunna spela in elevernas utföranden inom olika moment och sedan ha möjlighet att kunna gå tillbaka och göra en rättvisare bedömning. David har varit i lärarbranschen lång tid och han ser en mycket bra fördel med digitala hjälpmedel och det är att han slipper alla lösa lappar, det är enklare att spara och lagra instruktioner och olika övningar som man alltid kan gå tillbaka till.

4.1.4 Intervju 3

Vad har du för utbildning?

Den tredje intervjuade läraren kallar jag för Selma som har en lärarutbildning i ämnet Svenska och Idrott och hälsa. Selma har snart undervisat i ämnet idrott och hälsa i två och ett halvt år.

Vad har du för kompetens när det gäller datorer och andra teknologiska produkter?

Hon anser att hon har rätt så god kompetens vad gäller datorer och andra digitala verktyg. Hon saknar någon formell utbildning i det dock och har endast den vanliga datorkunskap som man läste i gymnasiet och dessa små fortbildningar som skolan erbjuder om hur man kan väva in digitala verktyg i ämnet.

Hur ser du på digitala hjälpmedel inom skolväsendet? För- och nackdelar.

Selma tycker att det är bra att högstadiet har tillgång till en till en dator så länge allt fungerar. Hon tycker att det är både smidigt och enkelt när man ska lägga upp uppgifter och ta in uppgifter samt kommunicera med eleverna. Men hon är även lite kluven till hur mycket man ska arbeta med datorer. För henne känns det som att det blir mer och mer datorer hela tiden i undervisningen och att de vanliga enkla läroböckerna försvinner. Hon tycker att det är bra

med variation, skriva för hand och skriva på dator så man inte tappar. Hon ser på sina svenska lektioner att eleverna skriver sämre och sämre för hand.

Hur använder du dig av digitala hjälpmedel i din undervisning? Om inte, skulle du kunna tänka dig göra det? Varför, varför inte? Kan du ge exempel.

Inom idrotten har hon börjat få in digitala hjälpmedel mer och mer. I år har hon börjat med projektor och utföra ”Just dance” från youtube där alla elever får dansa och följa efter i en stor skärm. Hon har även provat att göra olika kost tester på datorerna och tittat på olika slags filmer. Selma fortsätter med att berätta om olika slags instruktionsfilmer som hon använt sig av där hon filmat eleverna eller sig själv utföra olika rörelser som exempelvis en kullerbytta. Men på redskapen har jag använt, spelar in hjulningar exempelvis och det är just mest för att eleverna ska få se själva hur det ser ut. För att de exempelvis ska kunna se oj mina ben var lite böjda när jag kom över liksom”. Hon poängterar att det är jättebra att man kan ha på projektorn i idrottssalen med olika filmklipp där eleverna kan gå tillbaka och spela upp under lektionen för att se hur det var man gjorde.

Hur kan digitala hjälpmedel vara ett verktyg i bedömningen? Använder du dig av det? Skulle du kunna göra det? Varför? Varför inte?

För att bedöma eleverna har Selma videoinspelat eleverna under olika lektioner för att det är viktigt för henne att sätta ett rättvist betyg. Hon menar att det finns fördelar med att kunna spela in elevernas olika utföranden för att man kan gå tillbaka och titta samt att man kan visa upp det för kollegor och be dem om hjälp ifall man är osäker. Det är svårt annars att sätta ett rättvist betyg på så många elever samtidigt på så kort tid och kunna komma ihåg det. I den meningen anser Selma att digitala hjälpmedel är till mycket hjälp i undervisningen ur ett bedömningsperspektiv. Eleverna får en mer rättvis bedömning när man spelar in tycker Selma för att det är svårt att bedöma direkt när det är så många som ska titta på.

Hur påverkas elevernas lärande om man får in mer digitala hjälpmedel i ämnet idrott och hälsa?

Instruktionsfilmer är något hon skulle vilja ha som rullar hela tiden istället för massa stenciler och lappar överallt. *Det blir visuellt för eleverna att kunna se dessutom spar man på sig själv istället för att göra 150 kullerbyttor om dagen.* Genom att använda digitala hjälpmedel hoppas hon att det blir tydligare för eleverna och bättre med just att de får se om och om igen. Hon tror att det är motiverande för eleverna att få arbeta med det även på idrotten eftersom det är så

mycket digitala hjälpmedel i andra ämnen samt att deras vardag består av olika digitala hjälpmedel. Hon är nyfiken på om digitala hjälpmedel kan höja deras kunskaper. Det hon sett och har erfarenhet av är att eleverna blir mer taggade och fokuserade när man exempelvis ska spela in de. Selma poängterar att eleverna är mer fokuserade och allvarliga och de vill oftast träna på rasterna inför lektionerna. När hon har gjort en videoinspelning när eleverna har dansat har hon noterat att alla hennes elever är aktiva under lektionen då de har på projektorn och danser efter. Det är något som är en stor vinning menar hon eftersom dans kan vara svårt för många elever och att fokus försvinner från varandra och det blir mer fokus på en själv och skärmen istället. Det är ingen som tittar på någon annan, utan det är jag som står och tittar på alla samtidigt som jag också dansar vilket gör undervisningen lättsam och rolig. Detta får eleverna att fokusera sig på rätt saker och släppa det runt om kring. Även på redskapsgymnastiken har Selma testat videoinspelning för att just visa eleverna hur de utförde olika momenten. Detta för att eleverna ska kunna se hur det ser ut när de utförde olika övningarna. Där de har möjlighet att exempelvis kunna se att de har för böjda ben under en hjulning och för att sedan kunna ändra på det. Formativ bedömning som sker direkt och därmed får eleven själv se vad han/hon behöver förbättra.

Finns det något som hindrar dig från att använda digitala hjälpmedel i undervisningen? Så som resurser, tid, kompetens?

Det mesta handlar om tid menar Selma för att man ska kunna göra instruktionsfilmer och kunna filma eleverna så behövs det tid. Hon anser att det största problemet är just tid eftersom kompetens och resurser finns inom skolan. ”Det handlar alltid om tid. För att vi ska kunna filma in och göra instruktionsfilmer så behövs det tid. Och det finns ju inte så mycket i skolans värld”.

4.1.5 Sammanfattning av den tredje intervjun

Selma tycker att det är både smidigt och enkelt med digitala hjälpmedel när man ska använda lägga upp uppgifter och ta in uppgifter samt kommunikationen med eleverna. Selma anser att det bra med variation i undervisningen och har på sistone märkt av att allt blir bara mer och mer digitaliserat vilket hon är lite kluven till hur mycket man ska använda sig av digitala hjälpmedel. Hon anser att det ska finnas en fin balans mellan att skriva på dator och skriva för hand exempelvis. I sin undervisning har börjat med att köra ”Just Dance” från Youtube på storbild där alla elever får dansa och följa efter. Hon har även testat att göra olika kosttester på datorerna och tittat på olika filmer. Hon använder sig även av olika instruktionsfilmer som hon själv gjort och som andra gjort för att visa olika övningar och rörelser. Hon tycker att det

är stor vinning att kunna ha på projektorn i idrottssalen med olika filmklipp där eleverna kan gå tillbaka och spela upp under lektionen. Hon använder sig mycket av att visa upp på film hur olika övningar ska utföras för att hon anser att det blir mer visuellt för eleverna och att man spar på sig själv också. Hon hoppas att det blir tydligare för och bättre med just att det blir visuellt och att de finns möjlighet att kunna spela upp och titta om och om. Hon tror även att det är motiverade för eleverna att även kunna arbeta med digitala hjälpmedel på idrotten. Selma är nyfiken på om digitala hjälpmedel kan höja deras kunskaper men det hon sett och har erfarenhet av hittills är att eleverna blir mer taggade och fokuserade när man exempelvis ska spela in olika övningar under någon lektion. En stor vinning som hon ser med digitala hjälpmedel är inom området dans. Hon hävdar att när hon har dans med eleverna och använder sig av projektorn kan hon enkelt vika av och titta på eleverna som följer efter på stora skärmen. Genom att använda en projektor och färdiga dansvideor försvinner elevens fokus från varandra och fokusen ligger istället på skärmen. Detta gynnar eleverna vilket gör att alla elever fokuserar och är aktiva på det de ska göra. Detta ger mig även utrymme att spela in eleverna och möjlighet att kunna kolla hur det ser ut i efterhand. Selma säger att det finns fördelar med att kunna spela in elevernas olika utföranden eftersom det är svårt att på så kort tid att kunna komma ihåg alla olika elevens utföranden. Ur ett bedömningssyfte får eleverna en mer rättvist bedömning när man spelar in tycker hon. Ur bedömningssyfte anser Selma att digitala hjälpmedel är till mycket hjälp i undervisningen.

5. Analys

De argument som Hylén (2011) tar upp är viktiga anser jag då han lyfter upp att informationstekniken inom skolan kan vara ett medel som kan skapa lika möjligheter bland elever och en likvärdig skolgång. Exempelvis så fungerar det som ett hjälpmedel att kunna sätta ett rättvist betyg på elevernas utföranden i olika övningar som de intervjuade lärarna berättar. Hylén (2011) hävdar att informationstekniken skulle kunna vara ett verktyg som kan höja effektiviteten i lärandet och göra skolan mer flexibel. Hylén (2011) skriver att ur ett individperspektiv kan effektivare lärande innebära att individer lär sig mer och man når målen med hjälp av digitala hjälpmedel.

5.1 Visuellt

För det sociokulturella perspektivet innehåller den nya tekniken en rad viktiga komponenter. En viktig komponent som Säljö (2010) hänvisar till som jag anser är viktig för min undersökning för digitala hjälpmedel är att den digitaliserade tekniken är möjligheterna om att kunna visualisera. Med det menas att man på ett enkelt sätt visualiserar och gör det som är osynligt tillgängligt. Den nya tekniken tillåter och ger möjligheter till att ge visuella framföranden som är en ökande förmåga till stimulering av verklighetren genom multimediala upplevelser. Multimediala upplevelser aktiverar fler sinnen än vad en text kan göra. Som Hylén (2011) skriver är den viktigaste och största skillnaden med multimodala lärresurser framförandet av budskapet som sker med både text, bild och ljud samtidigt. Detta är något som de intervjuade lärarna påpekar och som de håller med om. De är alla överens om att de blir tydligare för eleverna att se en instruktionsfilm på ett utförande av en hjulning än att bara få se en bild eller en text. Det pedagogiska argumentet för användning av informationstekniken i skolan är baserad utifrån tre aspekter. Den första aspekten handlar om effektivitet och innebär att man lär sig ett speciellt ämnesinnehåll bättre och snabbare genom digitala verktyg. Den andra aspekten är motivationen för eleverna, aspekten försvaras med att IT är något eleverna känner igen från vardagslivet och kan öka lusten för lärande eftersom det involveras in i ett annat områdesfält. Sista aspekten handlar om att det är skolans skyldighet och en av uppgifterna är att ge eleverna digital kompetens. (Hylén 2011, ss. 11-25)

Som det framgår i intervjuerna anser lärarna att det mer fokus på eleverna när de med hjälp av projektor visar olika instruktionsfilmer som gör det mycket tydligare och mer visuellt för eleverna. Som Klerfelt (2002) hävdar har exempelvis datorer blivit ett nytt verktyg för att kunna visualisera berättande i både ljud, bild, rörelse och ord. Detta är något som ingår i barnens vardag. Utvecklingen av informationstekniken är ett redskap eller ett verktyg som ger konsekvenser för lärande. Säljö (2010) menar att den nya tekniken innebär att lärande handlar om hantera den nya tekniken i olika användningsformer. Det blir föremål för lärande.

5.2 Artefakter

Ett centralt begrepp för det sociokulturella perspektivet är artefakter vilket betyder redskap. Redskap som vi använder oss utav i vår vardag, det handlar om små och stora verktyg, instrument och olika former av informations- och kommunikationsteknologi. Säljö (2010) skriver att en utgångspunkt för i ett sociokulturellt perspektiv är att kunna se kontakten mellan de olika sociala praktikerna och intellektuella och fysiska redskap för att förstå att lärande är

något som är inbyggt i samhällets sätt att fungera. Vi lär oss hela tiden, det går inte att undgå lärandet. Genom att vara delaktiga och aktiva av olika former av verksamheter så som skola, universitet, utbildningar och arbeten får människan erfarenheter. Erfarenheter är kunskaper, lärande och utveckling sker när vi är delaktiga i sociala praktiker. Vi är skapade så att först tittar vi och sedan gör vi, learning by doing är en läroprocess som vi känner till. Säljö skriver att skolan är en social praktik och grundar det på att största motivet är lärande och att inom skola och utbildning blir lärande i huvudsak en språklig verksamhet. Kunskapsbildningen sker med en utgångspunkt i institutionella konstruktioner som ämnen.

Genom de intervjuade lärarnas erfarenheter samt från egen erfarenhet vet jag att det är mycket att hålla koll på i en idrottshall. Speciellt när det handlar om att kunna se varenda elev och göra en rättvis bedömning på alla elever. Det är många elever i en klass och man är ensam lärare och lektionerna är tätt in på varandra blir det många elever att hålla koll på och komma ihåg mycket. Det är som de intervjuade lärarna berättar, att digitala hjälpmedel så som en videokamera, mobiltelefon eller en iPad är produkter som underlättar deras arbeten ur ett bedömningssyfte. Instruktionsfilmer som de spelar upp i projektorn via datorn där det visas upp filmsekvens om hur en övning går till eller hur en handstående ska utföras är också ett stort plus. Lärarna kör inte slut på sig själva genom att visa en övning 20 gånger och det blir även tydligare (visuellt) för eleverna. Lärarna berättar även om att de försöker hitta mer och mer arbetssätt att arbeta med digitala läromedel. Det Alexandersson m.fl. (2001) skriver är att många uppgifter går att lösa på ett mer effektivt sätt med hjälp av digitala verktyg. Hon menar att digitala verktyg möjliggör att vi kan bli mer effektiva och kan skapa förutsättningar för lärande, kommunikation och samarbeta. Som Säljö (2010) skriver så är varken kunskap eller färdighet något som vi föds med. Utan dessa kommer från olika handlingar som är involverade i det samhälle vi lever i tillsammans med andra människor. Dessa kunskaper och färdigheter kommer i bruk genom att vi använder oss utav praktiska och intellektuella resurser i de olika verksamheterna. Inom sociokulturellt perspektivet är tanken att man via kommunikation skapar och för vidare sociokulturella resurser. En viktig process är alltså interaktionen mellan människorna.(ibid, s. 20-21)

6. Diskussion

I den här delen diskuteras resultatet av intervjuerna utifrån ett sociokulturellt perspektiv.

Resultatet från intervjuerna visar att lärarna använder sig av digitala hjälpmedel i sin undervisning idrott och hälsa. De olika lärarna använder sig av digitala hjälpmedel på olika sätt i sin undervisning. Det som lärarna är överens om är att de anser att det finns stora vinningar i att använda sig av digitala hjälpmedel i sin undervisning och att de skulle vilja använda det mer. Som jag nämnde tidigare står det i LGR 11 (Skolverket 2011) att läraren ska förmedla kunskaper på olika sätt under sin undervisning genom att använda olika hjälpmedel i undervisningen. Genom att använda sig av olika digitala hjälpmedel så som projektor, mobiltelefon och videokamera anser jag att lärarna förhåller sig till LGR 11. Men det finns andra argument till varför lärarna väljer att göra det. De argumenten som lärarna anser är att det blir tydligare och mer visuellt för eleverna när de visar upp olika instruktionsfilmer inom exempelvis redskapsgymnastiken eller dansen. Som jag nämnde tidigare är möjligheterna större med den nya tekniken till att ge visuella framföranden av verkligheten genom multimediala upplevelser. Flera sinnen aktiveras med multimediala upplevelser. Ett annat argument är hur dansen får en annan betydelse för eleverna när man använder sig av digitala hjälpmedel under lektionerna. ”Dans kan vara svårt för många elever och att fokus försvinner från varandra och det blir mer fokus på en själv och skärmen istället” säger den intervjuade läraren. Det öppnar upp att fler elever vågar dansa när man använder sig av digitala hjälpmedel i dans undervisningen, det blir roligare lektioner och mer lekfullt och det hoppas lärarna ökar motivationen för att eleverna ska vilja röra på sig. Ur ett bedömningssyfte anser lärarna att det underlättar deras arbete i att sätta ett rättvist betyg på eleverna genom att kunna spela in elevernas utföranden. En av lärarna anser även att hennes elever blir mer fokuserade och motiverade på lektionerna när hon väljer att använda digitala hjälpmedel i sin undervisning. Förklaringen till det är att eleverna blir mer allvarliga när de vet att läraren exempelvis ska spela in deras olika utföranden.

Enligt Vygotskij lärande teori innebär det att eleven med hjälp och stöd i form av handledning i tillvägagångsätt kan hantera problem som egentligen ligger utanför deras nuvarande kunnande. (Säljö 2010 s. 120). Vygotskij menar att när individer förs samman med andra som är mer kunniga inom något så lär de sig genom att iaktta och därefter imitera dem. Detta menar Vygotskij är en stor del av den sociala inlärningen. (Philips & Soltis 2009 s. 59) Detta är något som jag kan se att digitala hjälpmedel kan bidra med i undervisningen. Genom att lärarna använder sig av olika digitala hjälpmedel, genom att spela upp olika instruktionsfilmer eller danser som spelas upp på projektorn där eleverna får möjlighet att kolla på filmen om

och om och sedan utföra övningen själv. Jag tror det gynnar eleverna att kunna se om och om och sedan imitera och göra själv, detta är något som de digitala hjälpmedlen erbjuder. Det är ett praktiskt ämne. Det är just det här som de intervjuade lärarna berättar, ju tydligare det blir för eleverna ju bättre utför de uppgifter. Eftersom de dessutom kan både med hjälp av läraren, och projektorn se (visuellt) hur en rörelse ska utföras genom olika instruktionsfilmer om och om kan de genom att imitera och få handledning av läraren utföra uppgiften. Klerfelt hävdar att datorn blivit ett nytt verktyg för att visualisera berättande i både ljud, bild, rörelse och ord. Hon menar att datorn ingår i de flesta barnens vardag. (Klerfelt 2002 s. 257)

Jag har tidigare nämnt om Vygotskijs teori om att lärande utgår från en liten triangel som består av tre olika vinklar. Den vänstra vinkeln nämns som subjekt och högre som objekt och mellan hittar vi verktyg i toppen. Subjektet är alltså människan och objektet är världen och i toppen har vi de olika verktygen som vi behöver och använder i vår vardag. Strandberg består verktygen av kulturella produkter av tidigare generation så som kunskap och färdigheter som materialiserats. Triangelns betydelse i den här meningen blir att människans relation till världen inte är direkt utan indirekt. (Strandberg 2006 s. 80-81) Strandberg skriver om att hjälpmedel är hjälpsamma verktyg i våra liv. Han skriver om att de olika hjälpmedlen ska öka barnens lärandeaktiviteter och att skolor ska uppmuntra medvetet till att barnen använder sig av verktygen. Ett hjälpmedel som Strandberg tar upp den digitala informations- och kommunikationsteknologin (IKT) som är lär verktyg. Det som framgår är att kommunikation och teckenanvändning är inte bara något som stödjer lärande utan lärande är kommunikationen och teckenanvändning. Utveckligen har sett till att den moderna datorn innehåller mänskliga aktiviteter som har digitaliserats och integrerad i vår kultur. Strandberg skriver att ”IKT är tillgänglig för barn och precis som för alla andra artefakter skall den utnyttjas vid lärande”. (Ibid. s. 93)

Säljö påpekar att tänkande är centralt inom det sociokulturella perspektivet och menar att bara för att man fokuserar på kommunikation behöver inte betyda att man förnekar att människor tänker. Den mänskliga kommunikationen förutsätter och bygger på tänkande som en viktig del mellan individen och omvärlden. I sociokulturell bemärkelse sker tänkande med redskap så som språk, bilder, penna, papper, böcker osv. (Säljö 2010 s. 118-119)

Det Alexandersson m.fl. (2001) skriver är att många uppgifter går att lösa på ett mer effektivt sätt med hjälp av digitala verktyg. Hon menar att digitala verktyg möjliggör att vi kan bli mer

effektiva och kan skapa förutsättningar för lärande, kommunikation och samarbete. I ämnet idrott och hälsa har lärarna i lång tid använt sig av olika redskap eller artefakter till sin hjälp för att förmedla kunskap till eleverna. Dessa olika artefakter kan vara allt ifrån bollar, plintar eller kompasser. Genom åren har dessa artefakter utvecklats i och med den teknologiska utvecklingen. Teknologin erbjuder oss idag nya artefakter som vi kan använda oss av utav för att förmedla kunskap och lärande till eleverna. Dagens barn lever i ett samhälle där teknologiska produkter är deras vardag, som intervjuade Ali säger måste även lärare och skola hänga med i utvecklingen. ”Han menar om inte skolan hänger med i utvecklingen så kommer man tappa mycket och att det är viktigt att utnyttja de resurser som är tillgängliga”.

Bara ett exempel på en redskap en sak som man inte tänker på är exempelvis musiken som alla idrottslärare använder sig av tror jag. Musik är något som används på idrotten ofta och det är något som ökar elevernas motivation och prestation. Musiken kan aktivera eleverna på ett helt annat sätt.

6.1 Metoddiskussion

Jag tycker att den valda metoden har gett svar på mina frågeställningar. Genom att jag valde att göra intervjuer fick jag de svar jag sökte efter. Jag tror även att det skulle kunna gå göra en enkät studie och få svar på dessa frågeställningar men genom att göra intervjuer kan man vara mer följsam och gå in på djupet på det informanten lägger fokus på. (Patel & Davidsson 2011 s. 14) Hade jag haft mer tid skulle det vara intressant att även intervju elever för att få deras synvinkel på digitala hjälpmedel.

I en vidare forskning skulle fler informanter ha valts ut för att nå en större bredd och noggrannhet på resultatet. Jag skulle vilja intervju fler lärare och även observera lektioner då de arbetar med olika digitala hjälpmedel. En annan sak som jag skulle vilja veta är vad elever anser om lektioner med digitala hjälpmedel. Då intervju som metod gjorde att frågeställningarna besvarades var det därför den mest lämpliga metoden. Jag saknar någon större erfarenhet av att intervju vilket gjorde intervjusituationerna ovana för mig. Hade jag haft mer erfarenhet av att intervju tror jag att jag skulle kunna få ut ännu mer av intervjuerna. Jag hade även kunnat genomföra en provintervju för att kunna känna mig säkrare i intervju situationerna.

6.2 Slutsats

Syftet med min undersökning var att undersöka och diskutera hur idrottslärare arbetar med digitala hjälpmedel och om de anser att deras elevers lärande påverkas om läraren använder sig av digitala hjälpmedel i undervisningen. Genom att intervjua lärare har jag fått svar på Undersökningen visar att de intervjuade lärarna anser digitala hjälpmedel är ett bra verktyg inom ämnet idrott och hälsa. Lärarna ser många vinningar med digitala hjälpmedel inom sin undervisning. Dels för att bedöma elevers kunskaper samt för att det är ett bra redskap för att göra det visuellt tydligare för eleverna. Lärarna anser att hjälpmedlen gör undervisningen tydligare och underlättar ur ett bedömningssyfte. Jag tycker jag har fått svar på mina frågeställningar och jag kommer ha nytta av den här undersökningen då jag under undersöknings gång lärt mig mycket om digitala hjälpmedel som jag tidigare inte kände till. Jag anser att man ska använda sig av de redskap som finns tillgänglig för att kunna bedriva en så bra och möjlig undervisning. Jag anser att det är viktigt att forska vidare inom ämnet för att få ännu bättre resultat, en tänkbar vidareforskning om ämnet hade varit vad eleverna tycker om digitala verktyg. Jag skulle även vilja observera lektioner då de arbetar med olika digitala hjälpmedel. En annan sak som jag skulle vilja veta är vad elever anser om lektioner med digitala hjälpmedel.

Referenslista

Adamsson, Lisa (2013) *Barn och unga använder digital teknologi som en kulturell handling*. I Malmö stad. Hämtad [2014-04-14 12.01]

Alexandersson, Mikael, Linderöth, Jonas & Lindö, Rigmor (2001). *Bland barn och datorer: lärandets villkor i mötet med nya medier*. Lund: Studentlitteratur

Béatrice Gibbs (2014). *Wii lär oss dansa? – Om dansspel, rörelsekvaliteter och lärande i idrott och hälsa*. Hämtad [2014-06-11 på GIH]

Carlbaum, Jacob (2012) *Surfplattor som läromedel i grundskolan – Läs- och skrivinlärning med hjälp av surfplattor*. KTH, Skolan för datavetenskap och kommunikation (CSC)

Hämtad [2014-04-21 22.02]

Dalen, Monica (2008). *Intervju som metod*. 1. uppl. Malmö: Gleerups utbildning

- Dysthe, Olga (red.) (2003). *Dialog, samspel och lärande*. **Lund: Studentlitteratur**
- Europaparlamentet, (2007). *Nyckelkompetenser för livslångt lärande En Europeisk Referensram*. Europeiska gemenskaperna
- Hylén, Jan (2011). *Digitaliseringen av skolan*. 2., [rev.] uppl. Lund: Studentlitteratur
- Häger, Björn (2007). *Intervjuteknik*. 2., [omarb. och uppdaterade] uppl. Stockholm: Liber
- Jedekog, Gunilla (1998). *Datorer, IT och en förändrad skola*. Lund: Studentlitteratur
- Johansson & Svedner (2010). *Examensarbetet i lärarutbildningen*. 5. uppl. Uppsala: Kunskapsföretage
- Klerfelt, Anna (2002) ”Sagor i ny skepnad. I: Säljö, Roger och Linderoth, Jonas (red). *Utm@ningar och e-frestelser*.
- Kvale, Steinar & Brinkmann, Svend (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur
- Patel, Runa & Davidson, Bo (2003). *Forskningsmetodikens grunder: att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. 3., [uppdaterade] uppl. Lund: Studentlitteratur
- Patel, Runa & Davidson, Bo (2011). *Forskningsmetodikens grunder: att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. 4., [uppdaterade] uppl. Lund: Studentlitteratur
- Phillips, D. C. & Soltis, Jonas F. (2009). *Perspectives on learning*. 5., [rev. and expanded] ed. New York: Teachers College Press
- Riis, Ulla (1991). *Skolan och datorn: satsningen Datorn som pedagogiskt hjälpmedel 1988-1991*. Linköping: Univ., Tema Teknik och social förändring
- Rystedt, Hans & Säljö, Roger (red.) (2008). *Kunskap och människans redskap: teknik och lärande*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur
- Skolverket (2011). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011*. Stockholm: Skolverket.
- Strandberg, Leif (2006). *Vygotskij i praktiken: bland plugghästar och fusklappar*. Stockholm: Norstedts akademiska förlag

Säljö, Roger (2010). *Lärande i praktiken: ett sociokulturellt perspektiv*. 2. uppl. Stockholm: Norstedts

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

Yasin, Isa (2013) *Att använda IT som hjälpmedel i undervisning*.

Mälardalens högskola, Akademin för utbildning, kultur och kommunikation

Hämtad [2014-04-20 18.00]

Bilaga 1

Intervju mall

1. Vad har du för utbildning?
2. Hur länge har du arbetat som lärare?
3. Vad har du för kompetens när det gäller datorer och andra teknologiska produkter?
4. Hur ser du på digitala hjälpmedel inom skolväsendet? För- och nackdelar.
5. Har du möjlighet (resurser) till att kunna använda IT som hjälpmedel i undervisningen?
6. Hur använder du dig av digitala hjälpmedel i din undervisning? Om inte, skulle du kunna tänka dig göra det? Varför, varför inte? Kan du ge exempel.
7. Hur påverkas elevernas lärande om man får in mer digitala hjälpmedel i ämnet idrott och hälsa?

8. Hur bemöts användningen av digitala hjälpmedel av eleverna? Föredrar eleverna digitala hjälpmedel i undervisningen?
9. Hur kan digitala hjälpmedel vara ett verktyg i bedömningen? Använder du dig av det? Skulle du kunna göra det? Varför? Varför inte?
10. Hur ser dina tillgångar ut för att kunna använda dig av digitala hjälpmedel i undervisningen?
11. Finns det något som hindrar dig från att använda digitala hjälpmedel i undervisningen? Så som resurser, tid, kompetens?

Bilaga 2

Litteratursökning

Syfte och frågeställningar

Syftet med min undersökning är att undersöka och diskutera hur idrottslärare arbetar med digitala hjälpmedel och om de anser att deras elevers lärande påverkas om läraren använder sig av digitala hjälpmedel i undervisningen.

Frågeställningar

- Hur arbetar idrottslärare med digitala hjälpmedel i sin undervisning?
- Hur anser idrottslärare att deras elevers lärande påverkas om man får in digitala hjälpmedel i ämnet idrott och hälsa?
- Hur kan digitala hjälpmedel vara ett verktyg i bedömningen?

Vilka sökord har du använt?

Digitala verktyg, digitala, hjälpmedel, sociokulturellt lärande, bedömning, ipad, IT, idrott och hälsa, idrottslärare.

Var har du sökt?

GIH:s bibliotekskatalog, Google.se, Google scholar, Söder Scholar (Södertörn Högskola), Sub.su.se Stockholmsuniversitets huvudbibliotek.

Sökningar som gav relevant resultat

*Google scholar: digitala verktyg, ipad & skola.
Stockholms Universitet: Digitala verktyg
GIH: Wii*

Kommentarer

Det gick bra att hitta bra material tycker jag men man fick göra många sökningar och gå igenom listor eftersom det fanns en del.