



Fakulteten för lärande och
samhälle
Vidareutbildning av lärare

Examensarbete i Idrott och hälsa

15 högskolepoäng, grundnivå

Videoinspelning som didaktiskt verktyg i dansundervisningen

*Video recording as a didactical tool and how it is used in
dance*

Nardin Asad Taher

Fördjupningsämne Slutseminarium:
2021-02-08

Examinator: Joacim Andersson
Handledare: Kutte Jönsson Mats
Johnsson

Förord

Denna studie är ett examensarbete på lärarutbildningen vid Malmö Universitet. Jag som skrivit detta arbete har varit intresserad av hur lärare jobbar med digitala verktyg inom sitt yrke och framför allt hur eleverna upplever att jobba med videoinspelning i dans.

Jag vill rikta ett stort tack till mina elever som har bidragit med kloka tankar och erfarenheter till denna studie. Genom eleverna har jag blivit guidad hur man kan jobba med sin ämnespraktik. Jag vill även tacka mina handledare Mats och Kutte som har hjälpt och guidad mig genom detta examensarbete. Jag vill även tacka min familj och mina vänner som har stöttat mig genom hela arbetet. Framför allt vill jag tacka min bebis Alicia i magen som inte har varit jobbig mot mig genom hela graviditeten samtidigt som jag skrivit examensarbetet och jobbat heltidsjobb som idrottslärare.

Min förhoppning är att denna studie ska väcka nyfikenhet hos dig som läsare samt skapa nya tankar kring användandet av digitala verktyg i undervisningen.

Sammanfattning

Syftet med denna studie är att undersöka hur arbetet med digitala verktyg stärker elevernas lärande och kreativitet inom ämnet idrott och hälsa och arbetsområdet dans. Studien utfördes på en skola belägen i Malmö som även är min arbetsplats. Urvalsgruppen är mina elever som jag undervisar i årskurs 9. Metodvalet är aktionsforskning där jag genom ett praktiktäna arbete undersöker hur eleverna upplever videoinspelning i arbetsområdet dans, främst inom de områden eleverna upplever är jobbiga. Vidare har resultatet analyserats med utgångspunkt i det sociokulturella perspektivet och ställts i relation till tidigare forskning. Resultatet visar att de flesta elever upplever dansprojektet som kreativt och positivt för att de vågar mer och att de får vara med och ta del av sin egen dans. Resultatet visar också att elever som vanligtvis inte tycker om dans upplever uppgiften positiv eftersom de fick jobba med digitala verktyg vilket de känner sig säkra i. Däremot fanns det elever som upplevde att dansen tog längre tid när man arbetar med videoinspelning och att de var oroliga över att det blev mycket skärmtid eftersom de redan jobbar med digitala verktyg i andra ämnen.

Innehållsförteckning

1. Inledning	4
2. Syfte och frågeställningar	5
3. Bakgrund	5
3.1 Teknisk utrustning	5
3.2 Digitalisering i skolan.....	5
4. Tidigare forskning	6
4.1 Användning av tekniska hjälpmedel.....	7
4.2 Dans i idrott och hälsa	7
4.3 Lärande i dans.....	9
4.5 Sammanfattning av tidigare forskning	10
5. Teori.....	11
5.1 Det sociokulturella perspektivet	11
5.2 Den proximala utvecklingszonen	11
5.3 Estetikens roll i undervisningen	12
5.4 Mediering.....	12
6. Metod.....	14
6.1 Aktionsforskning som metod.....	14
6.2 Rollen som lärare och forskare	15
6.3 Val av informanter	16
6.4 Etiska överväganden.....	16
6.5 Beskrivning av skolan	17
6.6 Genomförande	17
6.7 Samtal och loggbok	18
6.8 Metod för bearbetning av data.....	18
7. Resultat och analys	20
7.1 Genomförande	20
7.2 Användandet av videoinspelning i undervisningen.....	20
7.3 Kan användandet av videoverktyg öka elevers lärande för dans?.....	23
8. Diskussion	26
8.1 Resultatdiskussion	26
8.2 Metoddiskussion.....	28
9. Slutsats.....	30
Referenser	31

1. Inledning

Den här uppsatsen har som mål att öka förståelsen för elevernas lärande i arbetsområdet dans med användning av videoinspelning. Intresset för just det här området kommer från min erfarenhet som idrottslärare, och erfarenheten av elevernas reaktioner kring arbetsområdet dans. Uppsatsen undersöker elevernas motivation och vilja att genomföra dans med hjälp av digitala verktyg. Antagandet med den här uppsatsen är att videoinspelning och användning av digitala verktyg som läromedel kan öka elevernas motivation och glädje kopplat till dans som en del av ämnet idrott och hälsa.

Enligt Skolverket ska digitala verktyg hjälpa till att öka elevers lärande i undervisningen (Skolverket, 2020). IKT som även kallas för Informations- och Kommunikationsteknik har blivit en naturlig del för skolan att använda hos elever som har svårigheter och därför används olika verktyg för att motivera och stärka lärandet och uppnå målen. I skolan innefattar IKT att använda Ipad och chromebooks under undervisningen för att underlätta och bidra till lärande för elever med olika typer av svårigheter i undervisningen.

Användningen av digitala verktyg växer alltmer och involverar både lärare och elever, detta bidrar till att öka deras kunskapsutveckling i undervisningen. Eftersom elever exponeras för ett digitaliserat samhälle beslutades det om förändringar gällande digitalisering i styrdokumentet för grundskolans senare år (Regeringskansliet, 2017).

Inom idrott och hälsa har digitaliseringen tillkommit i kursplanen. I kursplanen under centrala delarna för årskurs 7–9 nämns det digitala och andra verktyg för att planera, genomföra och värdera rörelseaktiviteter (Igr 11, 2019).

I den här uppsatsens undersökning användes videoinspelning där eleverna fick titta på en rad olika dansklipp samt musikvideos för att få inspiration till att göra en egen musikvideo och på så sätt använda sig av de digitala verktygen.

2. Syfte och frågeställningar

Syftet med den här forskningen är att få en fördjupning inom området digitala hjälpmedel, i det här fallet videoinspelning, och hur dans kan stärka elevernas lärande och kreativitet.

Frågeställningarna är:

1. Vad innebär användandet av videoinspelning i undervisningen för elever?
2. Kan användandet av videoinspelning öka elevers lärande kopplat till dans?

3. Bakgrund

I följande avsnitt kommer en redogörelse kring hur skolorna jobbar digitalt som kan vara relevant i detta arbete. Det som kommer presenteras är digitalisering i stora drag som senare smalnas av till att handla om användningen av videoinspelning inom idrottsundervisningen

3.1 Teknisk utrustning

Med teknisk utrustning innefattas datorer, surfplattor, olika applikationer samt läromedel som finns i form av digitala hjälpmedel för att förbättra undervisningen för elever, speciellt för elever som behöver olika typer av stöd för att utvecklas. Med hjälp av bild, ljud, film och olika spel hjälper det elever att uppnå lärandemålen och ger de möjlighet till att klara av undervisningen. I takt med att samhället digitaliseras behöver tekniska utrustningar användas i skolan för att följa med i utvecklingen. Digitala verktyg som även förkortas IKT, (Information och kommunikationsteknik) kan i undervisningen ge eleverna möjlighet till ett fördjupat lärande (Andersson, u.å).

3.2 Digitalisering i skolan

Skolan har redan tidigt börjat med någon form av digital teknik, exempelvis elektronisk miniräknare under 1970-talet. Där var det frågan om elektronisk miniräknare skulle vara till stöd under mattelektionen för att utveckla elevernas kunskaper i matematik eller om det skulle hindra eleverna från logiskt tänkande (Skolverket u.å). Under 1980-talet kom persondatorer och då började lärarna få utbildning i hur datorn ska användas, det stora genombrottet skedde dock under 2007-2008 när elever och personal på skolan fick egna

datorer och Ipads vilket ökade den digitala kunskapen ännu mer. Digitalisering har nu en central roll i elevers kunskapsutveckling och är därför framskriven i läroplanen. Där finns det också framtaget olika typer av stödmaterial kring hur man kan jobba med digitala läromedel i olika ämnen. De övergripande målen i alla skolformer innebär att eleverna ska jobba med information, olika problemlösningar samt skapande av något slag (Skolverket, 2020).

Skolverket har kommit ut med material gällande hur skolorna kan tillämpa digitala verktyg i undervisningen. För att det ska vara möjligt för skolorna att tillämpa digitala verktyg i undervisningen behöver personalen utbildning och resurser. Digitala verktyg som används på rätt sätt skapar möjligheter för tydligare lärande och fler elever får möjlighet att visa vad de kan. I en rapport har Skolinspektionen undersökt framgångsfaktorerna bakom en fungerande undervisning där digitala verktyg framkommer. Gemensamma faktorerna är att lärarna har kunskap och vet när de ska använda digitala verktyg. Det ska finnas ett tydligt syfte och planering inför olika ämnen och att man hjälps åt inom lärarkåren.

Hur digitala hjälpmedel används kan se olika ut i olika skolämnena. För språkämnen kan digitala verktyg användas för att tillsammans med klassen titta på en text och gå igenom hur en skrivprocess går till. För samhällskunskap kan man se på nyheter eller eventuellt bjuda in en gäst för att prata om en historisk händelse. Inom många skolämnena kan man jobba med informationssökning och källkritik (Skolverket, 2020). För idrott och hälsa har Skolinspektionen undersökt idrottslärares planering gällande IT användning och där visar det att många idrottslärare saknar IT-verktyg i deras undervisning. Skolinspektionen nämner också att det förekommer goda exempel av att använda digitala hjälpmedel inom idrott och hälsa, där det framför allt bidrar till att bedriva självstudier, nå ut till eleverna och se filmklipp på olika lärandesituationer. När man använder digitala verktyg i idrott och hälsa får man fler valmöjligheter till att nå ut till alla elever i en klass (Skolverket, 2021).

4. Tidigare forskning

I följande kapitel presenteras tidigare forskning inom användningen av digitala hjälpmedel i undervisningen, dansens roll inom idrottsämnet och lärandet inom dansen som temaområde. Slutligen kommer det en sammanfattning av den tidigare forskningen och vad som kommer att tas med i den här studien.

4.1 Användning av tekniska hjälpmedel

Enligt Engdahl (2019) så visade forskning både fysiologiska och psykologiska fördelar av att införa digitala verktyg i idrottsundervisningen. Det hjälper eleverna att öka motivationen inom olika arbetsområden såsom dans där eleverna oftast tycker det är jobbigt men även att genom att använda digitala verktyg kunna analysera ens rörelsemönster för att veta hur det kan utvecklas till nästa gång. Flera studier har visat att användningen av digitala verktyg kan fungera som motivationsskapande då det uppstår njutning och glädje (Engdahl 2019).

Skolverkets krav av digital kompetens går hand i hand med att öka motivationen till fysisk aktivitet (Engdahl 2019) Lärare som upplever att de inte har erfarenhet eller kompetens har svårt att bedriva undervisning med digitala verktyg i sina klassrum och upplever att de behöver stöd. Forskning visar att användandet av digitala hjälpmedel inom idrottsämnet kan höja kvalitén i lärandemiljön exempelvis genom olika hjälpmedel såsom surfplattor och chromebooks (Engdahl 2019).

Hur surfplattor eller andra digitala hjälpmedel har ökat intresset och förmågan till olika rörelseprogram hos eleverna har undersökts av Hayes och Silberman (2007) samt Browne (2015). Ett exempel som Hayes och Silberman (2007) nämner är hur olika dataspel av tecknade karaktärer gör att eleverna härmar de olika rörelserna. Digitala videos kan användas i dans då man exempelvis tittar på olika youtube- klipp för att inspireras och sedan använda olika danser för att exempelvis kunna skapa en musikvideo. Att använda olika typer av digitala verktyg inom undervisningen har Hayes och Silberman upptäckt har många fördelar som gynnar elevernas inläring och motivation.

4.2 Dans i idrott och hälsa

Dansens roll i undervisningen för idrott och hälsa har enligt Gripson (2016) genomgått en förändring. Det som kallas dans är inte ett tydligt avgränsat område. Dans utgörs av olika stilar, praktiker och aktiviteter. Förr så förekom dans i olika folkliga sammanhang och i fina salonger där utbyte av olika kulturella arenor pågick. Men det hotades av väckelserörelser som såg dans som en synd och skamligt. Under början av 1900-talet gjorde dansen ett uppsving där dansen ansågs positivt och i mitten av 1900-talet blev

dansen en viktig fråga för svenska danspedagogiska förbundet. Olika typer av förebilder bidrog till att danspedagogisk utbildning skapades i Sverige och utbildade danspedagoger och lärare.

Dans har varit en del av idrottsämnet i många länder i västvärlden samt i Sverige. Hur det har identifierats i kursplanen är utifrån tre aspekter. Den första är dans som fysisk träning. Det andra är dans som kulturbevarare och den tredje är dans som uttryck. Mattsson (2016) beskriver dessa tre kunskapsområden som tre diskurser vilket hon uttrycker till identitetsdiskurs, folkhälsodiskurs och estetisk diskurs. Dessa ger fokus på olika områden kring dansen där identitetsdiskursen handlar om olika traditionella danser och folkdanser. Folkhälsodiskursen handlar om att träna kroppen till rörelse till musik. Den estetiska diskursen handlar om att uttrycka sig med sin kropp där elever förväntas uttrycka känslor. Mattsson menar att folkhälsodiskursen har fått större fokus i kursplanen vilket ger mindre plats för traditionella danser samt estetiska dansen. Detta medför en snäv bild av vad dans skulle kunna vara för ämnet. Samtidigt som föreställningen om dans är flertydigt då tolkningen av dans ser olika ut hos idrottslärare.

Gibbs, Quennerstedt, och Larson (2017) har bedrivit forskning gällande dans kopplat till digitalisering. De menar på att digitala hjälpmedel på senare tid har blivit större och kommit till att bli en del av undervisningen. I undersökningen fick eleverna använda sig av ett dansspel som läromedel i undervisningen, det visade sig att dansspelet utvecklade elevernas rörelseförmåga samt lärde de att dansa till olika musikgenrer. Dansprogrammet kunde användas som ett digitalt verktyg för att lära ut dans men även hjälpa läraren att observera elevernas förmågor till rörelse och musik.

I en artikel som nämns av Engdahl (2019) fungerade användningen av digital teknik i undervisning som motiverande. Undervisningen bedrevs med hjälp av appen Dance Dance Revolution (DDR). Det som visades var att detta spel hade mer inverkan på elevernas motivation till dans än ett aerobicspass som utfördes under lektionen och även att elevernas självskattning och motivation att göra och skapa olika saker utvecklades. Enligt Engdahl (2015) har dansen svårt att hitta sin plats i den svenska grundskolan och förekommer när danspedagoger eller dansinstruktörer erbjuder kurser i skolan.

4.3 Lärande i dans

I doktorsavhandlingen *expressiva dansuppdrag* har Mattson (2016) konstaterat att forskning om dans inom idrottsundervisningen inte får samma uppmärksamhet jämfört med andra arbetsområden inom idrott och hälsa. Detta beror på faktorer som lärarens förmåga och kompetens att undervisa, men även innehållet kring vad läraren ska undervisa. Baserat på en studie som Mattsson nämner är pojkars förhållande till dans negativt eftersom idrott ofta förknippas med maskulina ideal medan dans förknippas med feminint ideal. För att locka intresset för dans hos pojkar skulle man exempelvis göra dansen mer lik styrketräning för att pojkarna skulle få ett större intresse till det. När dansen efterliknar fysisk aktivitet så tappar man de estetiska dimensionerna med dans och i stället blir det att lära sig utföra olika steg i takt till musiken. Inget av dessa undersökningar som Mattsson (2016) nämner beskriver hur lärande inom dans sker. Däremot belyser hon att lärande sker när eleverna får vara kreativa vilket man kunde se i en studie som utfördes av några forskare som nämns i Mattssons (2016) bok. Där några lärarstudenter kopierade rörelser från läraren men att studenterna lärde sig vidare på egen hand när de fick öppna frågor med metaforer och instruktioner kopplat till uppgiften och temat. Vid en observation av en danslektion observerade Mattsson (2016) att folkdans och annan dans som förekom skiljde sig inte från en vanlig idrottslektion. Genom att eleverna fick vara kreativa och skapa tillsammans, skedde lärandet på ett nytt och annorlunda sätt.

Enligt Larsson & Meckbach (2007) sker lärande genom att lyfta fram mål och innehåll kopplat till ämnet. Innehållet formas sedan tillsammans mellan elever och lärare utifrån sammanhang och samspel. En viktig utgångspunkt är om undervisningen syftar till att lära ut dans eller om de ska lära sig att dansa. Lärandet sker sedan genom olika strategier dels kan det vara genom att eleven kopierar eller härmar läraren, medan andra fokuserar på olika rörelser som sker med kroppen eller genom olika begrepp och bilder. Vidare menar de att man skapar olika lärmiljöer för lärande. Men även progressionen genom att beskriva, tolka, reflektera över egna och andras rörelser där man uttrycker sig med kroppen.

4.5 Sammanfattning av tidigare forskning

Sammanfattningsvis kan man se att det finns flera studier om digitala verktyg och dans. Däremot förekommer det färre studier gällande hur digitala verktyg används i arbetsområdet dans i idrott och hälsa.

Det vi däremot kan ta med oss av den tidigare forskningen är att fördelarna med att använda digitala hjälpmedel är många. Dels genom den mängd tekniska verktyg man kan använda såsom youtube, dansprogram och klipp. Men även att det uppstår glädje vilket ökar motivationen till dans. Den ovannämnda tidigare forskningen påvisar att det finns positiva framgångar när man använder sig av tekniska hjälpmedel inom idrottsundervisningen.

5. Teori

Den här undersökningen har sin utgångspunkt i det sociokulturella perspektivet och Lev Vygotskys teorier och perspektiv kring lärande. Lärande är ett paraplybegrepp som har en bred betydelse och kan användas på olika sätt. Det sker genom olika samspelsprocesser vilket leder till förändringar och utveckling (Skolverket, 2015).

5.1 Det sociokulturella perspektivet

Det sociokulturella perspektivet anser att individens biologiska villkor inte begränsar lärandet utan det är individens förmågor såsom fysiska, sociala och intellektuella som påverkar lärandet. (Skolverket, 2015)

Vygotskij är företrädare för det sociokulturella perspektivet och anser att lärande är beroende av kontext och elevernas tidigare erfarenhet (Skolverket 2015). En grundläggande faktor i lärande som Vygotskij visar är appropriering som kan förklaras som ”ta till sig” samt att göra till sitt, det vill säga när en elev tar efter saker i sin omgivning och på detta sätt fortsätter och utvecklar det till sitt eget. Ett exempel i praktiken kan vara när en lärare eller instruktör förklarar och visar en övning, eleven i sin tur interagerar med läraren och lär sig övningen samt för över övningen till eget bruk.

Om lärande ska anses som meningsfullt ska läraren se elevernas erfarenhet som en resurs att bygga vidare på. Att bygga lärande på elevernas intressen och erfarenheter är något Vygotskij betonade. Utgångspunkten är att läraren ska agera handledare och utveckla elevernas personligheter och kreativitet. Vilket handlar om att fördjupa, utvidga och visa på annat sätt (Skolverket 2015). Vygotskijs tankar om lärande är ett samspel mellan lärare, elever och den aktiva sociala miljön. För att utveckling ska ske behövs alla faktorer där den aktiva eleven, läraren och den aktiva miljön behövs lika mycket (Lindqvist, 1999).

5.2 Den proximala utvecklingszonen

Vygotskij (2016) hävdar att genom socialt samspel, kunskaper, insikter och färdigheter uppkommer teoretisk och praktiska frågor om hur kunskapsutveckling skapas hos individer. En teori i Vygotskijs tankevärld är att människor befinner sig i ständig utveckling. Att man inte endast ska se människor som bärare av kunskaper eller som

färdigutrustad. Snarare ska man se människor som ständigt utvecklande och på väg att applicera nya former av redskap.

Vygotskij beskrev detta som Proximal development som kan översättas ”den närmaste utvecklingszonen”. Denna nivå innebär att betrakta människor och deras lärande och utveckling. Avståndet mellan vad en människa kan prestera ensam utan stöd kontra vad en människa kan prestera med hjälp av stöd och samarbete (Säljö 2014). Gällande barns utveckling och krav som elever utsätts för, utmanas de och testar sin egen förmåga genom stöd av den vuxna. När läraren sätter mål och utmanar eleven samt ger denne stöttning menar Vygotskij att det är vad proximala utvecklingszonen handlar om (Vygotskij, 20016).

Den närmaste utvecklingszonen innebär alltså att en individ lär sig nya saker med hjälp av andra människor runt omkring och genom att samarbeta med andra. Människor kan genom det här tankesättet hjälpa varandra att utvecklas och hitta nya sätt att lära (Säljö, 2014).

5.3 Estetikens roll i undervisningen

En viktig del i den sociokulturella teorin som Vygotskij nämner är estetikens roll. Hur den kulturella uppfostran ökar kreativiteten genom konst. Han staterar att skolan som en kulturinstitution där barnens konstnärliga förmåga skapas. Exempelvis för yngre barn är lek en form av kreativitet. Genom barnens språk och egna intressen skapar de en innebörd. Han menar att denna konst och skapande kommer till användning inom framtida teknik, vetenskap och konst då eleverna kan visa sin kreativitet. Han uttrycker det genom följande: Att den kommande människan uppnår allt med hjälp av skapande fantasin. (Vygotskij och skolan 1999)

5.4 Mediering

Människan är inte en isolerad ö utan lever i ett sammanhang. Hur mycket människan växer och lär sig beror på olika miljöer, möten, och andra sammanhang som gör att man växer enligt Vygotskij (2006). Ett exempel som tas upp är exempelvis när ett barn lär sig att krypa eller att gå. Då förändras barnets förhållande till den miljön, i olika miljöer finns olika kunskaper, värderingar och känslor. En miljö som passar för en sjuåring passar därför

inte för en tonåring. Barnen tar en aktiv del av miljön och ger den mening. Inom lärande miljön finns olika aspekter för utveckling.

Inom det sociokulturella perspektivet är mediering ett viktigt begrepp och är mycket betydelsefullt för en lärandeprocess. Med hjälp av mediering använder sig människan av hjälpmedel som underlättar lärandet samtidigt som den blir mer intressant, lätt och kreativt (Säljö, 2014).

Mediering är att det finns samverkan mellan människan och miljön. Man kan se det som tillgång till verktyg och tecken som är en del av den mänskliga faktorn i utvecklingen. Tänkande framkommer med hjälp av verktyg och växer fram genom interaktion med den givna kulturen.

Enligt Säljö (2014) kan människors genomförande av handlingar delas in i två kategorier. Den första handlar om kreativitet och den andra om erfarenhet och igenkänning. Genom fantasin utvecklas nya kreativa resultat i vardagen. Enligt författaren kräver alltså allting nytt som en individ gör och som är utanför dennes vanliga komfortzon, att individen använder sin kreativitet.

En typ av hjälpmedel som kan användas för att öka kreativiteten är tekniska hjälpmedel. Genom att använda nya tekniska hjälpmedel kan arbetet bli smidigare och roligare (Säljö, 2014).

6. Metod

Metoddelen kommer först inledas med en kort presentation om vad aktionsforskning är och varför jag har använt mig av denna typ av metod. Sedan presenteras vilka medel jag har arbetat med i interaktion med eleverna. Efter dessa delar kommer val av elever som jag har använt i uppsatsen, etiska överväganden och min roll i arbetet.

Denna studie har sin metod i aktionsforskningsprojekt. Syftet med aktionsforskningen är att analysera arbetssättet i ett valt temaområde. Genom att använda aktionsforskning som metod ökar förståelsen för det praktiska, samtidigt som kunskapen kring hur förbättringen ska gå till ökar. Den här forskningsmetoden leder alltså till kunskap kring det undersökta ämnet, samtidigt som forskaren också får kunskaper till förbättring och utveckling (Skolverket 2020)

Aktionsforskning utgår främst utifrån att forskare och deltagare tillsammans samarbetar för att komma fram till ett utvecklat och granskat förhållningssätt. Det är fokus på att identifiera hinder och därmed ändra och utveckla dessa. Det är inte endast forskare som kan använda sig av forskningsmetoden, utan även lärare och andra professioner som kan använda sig av detta för att utvecklas i sin roll och granska sitt arbete (Rönnerman 2000).

Målet med aktionsforskningen är att tillsammans med eleverna utveckla uppgiften i dans och skapa möjligheter för eleverna att våga vara delaktiga i undervisningen. Genom samspel och elevinflytande ökar det lärandet för eleverna som inte tidigare varit bekväma i arbetsområdet dans. Jag planerade och utförde aktionsforskningen där eleverna lärde av varandra och som inspirerade mig som lärare att se undervisningen från ett annat perspektiv.

6.1 Aktionsforskning som metod

Rönnerman (2000) staterar att det finns olika inriktningar inom aktionsforskning, men att dessa har en hel del gemensamma utgångspunkter. Under processen av en aktionsforskning träder det fram nya frågeställningar, funderingar och utvecklingsområden. Forskaren får alltså under processen frågor som i sin tur ska leda till medvetande i praktiken, nya utmaningar och tankar kring hur man kan hantera utmaningarna.

När man vill utveckla en verksamhet eller en process så utgår man från en fråga man undrar över eller en observation man gjort. Processen sker genom att söka djupare förståelse till förändring genom att tänka utifrån processen: planera – agera – observera – reflektera. Tanken är att detta ska leda till en utveckling av den egna praktiken (Rönnerman 2000).

Rönnerman (2000) menar att det ständigt sker en utveckling när läraren använder sin egen praktik för utveckling av undervisningen. Och att genom att ständigt reflektera kring sin undervisning och analysera den så iakttar läraren sin undervisning utifrån ett forskarperspektiv. Man blir mer ifrågasättande kring metoder och vidareutvecklar nya förhållningssätt kring sin undervisning. Enligt Skolverket ska utbildning vila på vetenskaplig grund (2012). Läraren ska ha ett vetenskapligt förhållningssätt men även kunna granska, analysera och utvärdera sitt arbete. Att använda sig av videodokumentation ger då möjlighet för lärare att utveckla sitt arbete och göra innehållet i sin granskning mer fyllig (Skolverket, 2012).

6.2 Rollen som lärare och forskare

Att genomföra en aktionsstudie i sitt undervisande ämne och samtidigt ha forskarrollen kan vara utmanande. Hinder som kan uppstå är att rollen som lärare och de tidiga erfarenheterna påverkar resultatet. Som lärare känner man sina elever och det kan i sin tur leda till att man tar en viss riktning i sin aktionsstudie. Det är viktigt att genomföra studien med neutrala förväntningar för att kunna utvecklas i rollen som lärare och för att studien ska vara pålitlig (Rönnerman, 2012).

Ytterligare en utmaning som kan påverka studien är att rollen som lärare innebär bedömning av dansen och komplexa rörelser, som är ett kunskapskrav inom idrott och hälsa, samtidigt som rollen som forskare går ut på att analysera hur videoinspelning kan motivera eleverna att arbeta med dansområdet. Utmaningen som kan uppstå är att eleverna fokuserar på videoinspelningarna och innehållet på videon, och fokuserar mindre på de komplexa rörelserna. Det är viktigt att förtydliga för eleverna att det är dansrörelserna som bedöms, men att videoinspelningen är ett hjälpmedel som ska göra dansen mer kreativ och lärorik.

6.3 Val av informanter

I denna studie valdes elever som jag undervisar i årskurs 9. Eleverna har blandad erfarenhet och tankar kring att jobba med dans. Valet av elever som är med i studien skiljer sig åt erfarenhetsmässigt. Anledningen bakom valen är att jag vill ha ett brett spektrum av vad dans betyder för eleverna samt att det är intressant att höra deras tankar kring hur de upplever dans som ämne. En fördel med att välja mina egna elever var att eftersom jag är deras undervisande idrottslärare så har de förtroende för mig (Patel och Davidson, 2019).

6.4 Etiska överväganden

De deltagande eleverna har informerats om sitt deltagande i denna studie. De har fått veta att detta är en del av ett examensarbete men att deras utsagor är anonyma i det material som kommer analyseras. Eleverna behöver inte godkännande av föräldrar då jag inte skickat ut formulär samt att eleverna går i årskurs 9 och många av de har fyllt 15. (Patel och Davidson, 2019).menar att deltagare under 15 år bör ha fått godkännande av målsman. Närsomhelst under arbetets gång kan eleven välja att inte dela med sig av sin upplevelse av uppgiften och det är eleverna medvetna om.

Jag utgick från de fyra huvudkraven för forskningsetiska principer som Patel och Davidson, 2019 har publicerat som fyra allmänna huvudkrav: informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet som alla beskrivs här nedan.

Informationskravet innebär att forskaren informerar deltagarna om syftet med forskningen. Detta gjorde jag genom att meddela eleverna om syftet med arbetsområdet men även att detta är ett nytt arbetssätt för mig då jag inte använt digitala verktyg när jag tidigare jobbat med dans.

Samtyckeskravet innebär att alla deltagare själva har rätt att bestämma över sin medverkan. Eftersom eleverna går i årskurs 9 är vissa under 14 år och många har redan fyllt 15. De elever som är 15 år och lämnat deras utsagor har samtycke inhämtats muntligt. Eleverna som valt att dela med sig av sina upplevelser av detta arbetsområde är informerade om att deras åsikter och tankar inte betygssätts. Eftersom detta är ett nytt arbetssätt för mig så är elevernas utsagor en kritisk feedback till mig och det är de införstådda om. Detta påverkar alltså inte deras betyg inom dans eller ämnet idrott och

hälsa. De elever som var med och reflekterade samt gav sin feedback till mig är elever som själva valt att dela med sig av deras tankar och åsikter.

Konfidentialitetskravet innebär att alla personliga uppgifter hanteras så att ingen obehörig kan ta del av dem. Därför kommer inga namn att nämnas i denna uppsats.

Nyttjandekravet innebär att det samlade materialet används i forskningssyfte och får inte användas på något annat sätt (Patel och Davidson, 2019). För den här studien innebär det att elevernas inspelade videoklipp endast kommer behandlas av forskaren, och kommer inte att visas för någon annan. Efter studien kommer alla videoklipp att raderas.

Elevernas utsagor och upplevelser är viktiga i den här studien och med det medföljer nytta och risk med att vara en del av studien. Risker med studien är att eleverna kan känna att uppgiften är tidskrävande vilket medför att resultatet inte blir som de tänkt sig.

6.5 Beskrivning av skolan

Skolan som studien är utförd på är en kommunal skola i en skånsk kommun. Det är en grundskola med elever från årskurs 7–9. Skolan har ca 600 elever varav 240 i årskurs 9 som jag undervisar. Av dessa 240 eleverna är det ca 20 elever som har diskuterat och lämnat sina tankar kring den här uppgiften till mig.

6.6 Genomförande

Projektet pågick i 5 veckor och genomfördes med årskurs 9 som tidigare jobbat med dans. Det som skilde sig i detta arbetsområde var att de skulle arbeta i grupp och filma in och använda program för att kunna utforma dansen hur de ville så de känner sig trygga. Innan jag påbörjade detta arbetsområde presenterade jag för eleverna att jag inte jobbat med dans på detta vis innan och att de är testpersoner i denna typ av arbete så därför är det viktigt att de talar om för mig vad de känner och om något är svårt.

Temaområdet började med en introduktion av arbetsmomentet där jag presenterade dansen och introducerade eleverna för de olika applikationer man kan använda sig av när man gör musikvideo. Vidare tittade vi på en musikvideo där man hade med effekter vilket man kunde göra i applikationerna både Imovie och Clips. Temaområdet handlade om moderna danser till musik så därför tittade vi även på olika typer av danser då temat hette evolution

of dance. Eleverna såg ett klipp där man visade olika typer av dans från 50-talet fram till dagens musik. Eleverna skulle arbeta i grupper om 3–4 personer.

Under tiden vi tittade så hörde man skratt och mummel bland eleverna. När vi hade kollat klart på de olika klippen och jag hade presenterat dansområdet kom flera elever fram till mig med frågor och funderingar för att de hade så många tankar. Rönnerman (2012) menar att man i processen i form av aktionsforskning kan dra lärdom av sina reflektioner kopplat till elevinflytande och samtal med lärare. Detta dokumenterades men var inte huvudfokus för analysen för som nämnt tidigare var jag intresserad av elevers utsagor och erfarenhet, till detta användes en form av dialog/ loggbok som jag antecknade i samband med uppgiften och i samtal med eleverna.

6.7 Samtal och loggbok

Under samtalen delade eleverna med sig av sina upplevelser gällande aktionen. De berättade först om uppgiften och tyckte den var intressant, speciellt hur det presenterades och de ville göra på samma sätt som de olika presentationerna som jag visade. Sen var de också positiva till att jobba med digitala verktyg. Elever ska kunna ge inflytande över sin egen undervisning som även styrks i Skolverket (2015).

Loggboken används som ett komplement till samtalsutbytet. Detta gjordes genom systematiska frågor som ställdes till de elever som ville dela med sig av sina erfarenheter. Rönnerman (2012) menar att en loggbok leder till större insikt och djupare förståelse för det man vill ha kunskap om. Det hjälper även till att skapa reflektion i egna lärandet där man kan se hur olika arbetssätt kan utveckla ens egen praktik.

6.8 Metod för bearbetning av data

Rönnerman (2012) menar att genom praktisk erfarenhet tolkas och dras slutsatser för att skapa kunskap om elevernas erfarenhet och upplevelser. Målet har varit att presentera elevernas utsagor på det sätt som de själva uttrycker det. Citaten som används har varit från eleverna och i vissa delar frågar jag efter förtydliganden. Detta görs för att vissa upprepningar och talspråk kan vara svåra att analysera. Där har jag valt att omformulera. I resultatdelen har eleverna nämnts som elev 1,2,3. osv. för att lättare se antalet som valt att nämnas i studien.

Resultatet av elevernas tankar och känslor kring ett arbetsområde är avgörande både som aktionsforskare och som lärare för att föra sitt utvecklande arbete framåt och se möjligheter och utveckling till hur elevernas lärande kan formas.

7. Resultat och analys

I följande del kommer en analys över resultatet av projektet. Citaten är från sju deltagande elever. Resultatet presenteras i två huvudteman och besvarar frågeställningarna. Deltagarnas svar och beskrivning av projektet analyseras och kopplas till litteratur.

7.1 Genomförande

Projektet påbörjades i början av höstterminen och pågick i 5 veckor med årskurs 9. Varje klass fick ett intro av temat och tillvägagångssättet. Där fick de bland annat se olika youtube-klipp med danstemat dans genom tiderna. Vi gick igenom hur en musikvideo görs och vad de behöver tänka på. Eleverna fick sedan tillsammans med deras gruppmedlemmar börja planera för hur de skulle gå vidare med arbetet. Under tiden som eleverna bekantade sig i grupperna så gick jag runt för att kolla hur diskussionerna fortlöpte och frågade eleverna hur de kände kring arbetet, om det var något som de behöver hjälp med och hur de tänkte sig upplägget.

7.2 Användandet av videoinspelning i undervisningen

Kopplat till frågeställningen ”vad innebär användandet av digitala verktyg för undervisningen?” upptäckte jag att det är ett komplement eller ett annat sätt att jobba med ett arbetsområde, där motivation skapas inom områden som man inte är trygg i att arbeta med och framföra. Detta kan vi exempelvis tolka när vi tar del av följande utsaga.

”Det var spännande och roligt eftersom det var första gången vi jobbade med digitala verktyg. Jag som har svårt för dans fick kombinera dansen med effekter och musik som jag tycker mer om vilket gjorde att rörelserna blev mycket roligare att visa upp samt att jag fick redigera vilket jag tycker om. Rörelserna såg mycket coolare ut och digitala verktyg hjälper till med det. Jag upplever inte att dans är lika jobbigt.” (Elev 6)

Att jobba med dans i form av musikvideo hjälpte många elever som vanligtvis inte vågar dansa framför andra. Det hjälpte även till att få en positiv presentation av ett arbetsområde som eleverna annars tycker är jobbigt. Det bidrog med en positiv instruktion och hjälpte till med information som man som lärare inte alltid kan visa.

Det presenterade arbetssättet togs emot positivt av eleverna vilket framgår när elev 2 påpekar *”Jag känner mig fri att uttrycka mig och det känns som att man kan visa sin personlighet”*

Jag som lärare kunde tydligare se hur de hanterade rörelser till takt och rytm. Vilket även elev 4 uttryckte när hen sa att *” Det är skönt att man kan göra om det här flera gånger tills det känns bra. Så man kan göra fel, det gör inget, för att sen kan man se felen och göra om det så det blir rätt”* En annan fördel som upptäcktes i samband med uppgiften var att det hjälpte mig att visa för eleverna hur de utför sina rörelser och hur det kan hjälpa till i bedömningen.

Det hördes planering och idéer bland elevgrupperna där de pratade om var de ska filma, vad de ska ha på sig när de filmar, vilken låt de har tänkt att välja samt om de ska mixa ihop flera tidsepoker precis som klippet som de såg. Elev 3 som har svårt för dans uttryckte:

”Det här kommer bli roligt eftersom man får göra något man tycker är jobbigt fast med filter då blir det inte fokus på hur man dansar endast utan helheten med att det kan bli något roligt ”.

Eleverna har inte tidigare jobbat med att använda digitala verktyg i arbetsområdet dans utan de har fått framföra dansen framför klassen. Men de var positiva över att spela in sig själva. Vid intervju med eleverna hade de olika upplevelser över hur de tycker att det känns att jobba med digitala verktyg. Vilket elev 3 uttryckte:

”Det är bra upplägg med att först komma på danssteg och sedan kunna spela in. När du väl spelar in kan du göra flera omtagningar om man missar eller glömmer något steg. Man kan också spela in vart man vill vilket ger mer frihet. Det krävs en del ansvar av eleverna vilket gör att de själva kan välja vilken nivå de vill vara på. Det är dessutom bra eftersom man kan välja ett ställe att spela in på där ingen stör och gör det svårt för en att spela in. Det är dessutom coolt att göra musikvideon där man kan lägga in effekter och klippa ihop olika videos. Det ger mer frihet till att experimentera och göra något nytt. När man gör en video slipper man dessutom vara nervös vilket gör att man vågar mer.” (Elev 3)

Enligt elev 3 är det alltså fördelar med att använda digitala hjälpmedlet för dels upplever eleven trygghet i sina rörelser men även frihet till att välja inspelningsplats och stil. Denna elevens utsaga bekräftar att effekter och verktyg ökar kreativiteten.

Elev 4 som brukar känna sig nervös inför dansmoment beskriver:

”Jag tycker det var bra då vi inte behöver visa inför klassen eller i verkligheten då jag är en person som lätt blir nervös och gör fel i mina steg. Men samtidigt tycker jag att det var svårt att använda appen och vi hade behövt mer tid på oss. Men det var bra att vi filmade för att man kunde filma flera gånger tills man var nöjd. Sedan är jag inte van att använda digitala medel så det var en annan upplevelse men jag kan tänka mig göra om det.” (Elev 4)

”Det är skönt att man kan göra det här med andra så de kan hjälpa till, så om jag gör fel kan jag fråga dom andra vad dom tycker” (elev 4)

Eleven har vanligtvis scenskräck men vågar göra fel i sina steg för att hen kan göra om när det blir fel. Eleven uttrycker också det positiva med att hen utför uppgiften med sina klasskamrater som kan hjälpa till om det blir svårt.

Elev 5 som aldrig tidigare jobbat med appar och digitala verktyg bedömde uppgiften enligt följande:

”Det var kul. Man fick ta mycket ansvar så därför var man tvungen att disponera sin tid väl. Det var ett brett arbetsområde så man fick använda sin kreativitet och det gillade jag. En annan sak som var bra var att man kunde spela in scenerna flera gånger om man inte riktigt kände sig nöjd. (Elev 5)

”Det var klurigt att använda sig av clips. Det var inte förrän i efterhand som vi förstod att man inte kunde lägga till bakgrundsbild efter att man hade spelat in videon. Vilket var synd eftersom man kunde haft in fler effekter i videon.” (Elev 5)

Enligt elevernas utsagor kommer det fram att eleverna känner både nervositet och rädsla inför dans men att den här typen av uppgift där de lägger till effekter på deras dansvideo gör att eleverna känner att uppgiften inte upplevs som jobbig. Det man också kan se är att eleverna reflekterar kring hur de ska sätta ihop dansen och hur de ska disponera sin tid för att få resultat. Vidare märks det att eleverna är ovana med att använda appen clips men att

den ändå inte gör något då de bara tycker det är kul att göra något annorlunda och lägga ner tid på att hitta lösningar. Man kan även se att eleverna upplever verktygen som hjälpsamt för att dölja sin nervositet och som inspiration för att våga dansa.

Under studien kommer det även fram att eleverna har samarbetat med varandra, så som citerat ovan av elev 4. Detta kopplas till den proximala utvecklingszonen som handlar om att individer lär sig i samarbete med andra. Förmågan att utvecklas och hitta nya lösningar (Säljö, 2014). Säljö(2014) skriver att elever, genom att arbeta i grupp, utmanas till att hjälpa varandra och dela sina kunskaper med varandra. Då dansprojektet genomfördes i mindre grupper fick de arbeta tillsammans för att hitta nya lösningar och hjälpa varandra. Eleverna fick använda sina olika erfarenheter och med hjälp av samarbetet fick de dela med sig av sina kunskaper och lära sig av varandra.

Kopplat till det sociokulturella perspektivet och framför allt begreppet mediering ökar kreativiteten med hjälp av nya medel (Vygotskij, 2016) . Elevernas svar visar att videoinspelning ökade kreativiteten och gjorde att dansen blev roligare och enklare. Mediering är en teori som kan leda till att elever lär sig nya saker genom hjälpmedel och detta kan öka deras fantasi till att komma på nya lösningar (Säljö, 2014). Eleverna styrker den här teorin då de uttrycker att de fick en ökad fantasi och att de blev utmanade till att hitta nya lösningar på dansprojektet i jämförelse med hur de har gjort innan, då de inte använde videoinspelning.

7.3 Kan användandet av videoverktyg öka elevers lärande för dans?

Den andra frågeställningen för den här studien är kopplad till lärandet och hur användningen av videoverktyg påverkade elevernas lärande. Resultatet visar utifrån elevernas utsagor, och vad jag har observerat under projektets gång, att användandet av videoinspelning ökade elevernas lärande för dans. Eleverna ställde nyfikna frågor och ville veta om de hade möjlighet och frihet att bygga upp sina musikvideon så som de ville.

Elev 1 uttryckte:

Det här var annorlunda och vad roligt, kan jag välja vilken låt som helst och dansa till och hur gör jag med musikvideon ska jag dansa eller kan jag även mima?

Elev 2 inflikade:

Jag skulle gärna välja 50-tal och då kan jag även klä mig och röra mig som de på videon så kan jag klippa i massa effekter.

Genom att använda sig av digitala verktyg har eleverna dels interaktion med andra elever med samma intresse för exempelvis redigering, musikvideo, dansrörelser och musik. Ett gemensamt intresse som många elever har. Dans främjar förutom glädje till rörelse även lärande och samspel men även kritisk tänkande till den egna prestationen och resultatet.

När eleverna blev tillfrågade vad de tyckte om resultatet uttryckte elev 6 att *”dans genom musikvideo speglade ens personligheter och att det kom fram mer.”*

Elev 7 uttryckte att *”vi behövde mer än endast 5 veckor då det krävs mycket planering men vi var överlag nöjda. Men att om vi hade haft längre tid hade vi kunnat planera mer.”*

Sammanfattningsvis var många elever nöjda med sina danser och att använda digitala verktyg för att förverkliga sina idéer och fantasier i dansmomentet vilket många elever var överens om. Det som eleverna kunde uppfatta som negativt förutom att de hade behövt mer tid till detta var att det blev fokus på redigeringen och begränsade deras fysiska aktivitet eftersom de hade svårt med prioriteringen mellan dansstegen och redigeringen av videoklippen. Flera elever upplevde att dansen blev stilla och tiden för digital användning ökade.

Enligt Vygotskij (2016) är samarbete och kommunikation en viktig del i lärandet och när elever samarbetar med varandra ökar deras möjlighet att lära sig mer med och av varandra. Att använda videoinspelning som hjälpmedel resulterade i att eleverna samarbetade med varandra och visade varandra hur hjälpmedlet kan användas på olika sätt. Detta kan kopplas ihop med elev 3 utsago där eleven tyckte att det är utmanande men samtidigt positivt och att man fick lära sig att planera och analysera sina rörelser. Lärande har skett dels genom att eleverna tar inspiration från olika videos och klipp för att sätta ihop eget dansprogram, och med hjälp av analys av videon välja och plocka bort rörelser som de vill använda för egna videon. Det ger eleverna en chans att utvecklas när man ser sina rörelser flera gånger vilket en elev tyckte när man får repetera och göra om när man inte är nöjd.

En annan aspekt är att eleverna interagerar med andra och lär sig att ta till sig andras idéer gällande dansen och komma överens om hur man ska få ihop något tillsammans där allas tankar och kreativitet räknas.

Genom att få inflytande över sin egen undervisning där eleverna själva får bestämma och ta del av uppgiften, samt ha fria tyglar vad gäller rörelser man ska använda i dansen, sker ett lärande. Detta kan man dra paralleller till när en elev 5 uttrycker sig positiv till att man får disponera sin tid och planera samt att göra omtagningar för att komma fram till något bra. Ett sådant uttalande tydliggör att eleven reflekterar kring uppgiften och faktiskt har lagt ned tid på det.

Då eleverna tillsammans med sina klasskamrater arbetat och tillsammans skapat olika videos där man analyserat olika rörelser och kommit fram till vilka delar de önskar ta med och inte så har det skett ett lärande. För att knyta an till teorin om vilken upplevelse eleverna har på lärande kan proximala utvecklingszonen beskrivas där Vygotskij menar att lärande sker genom att utmana sina förmågor för att gå vidare från där man är till där man vill vara vilket sker genom interaktion och reflektion och genom stöd och sociala samspel med andra vilket vi kan se har skett i den här uppgiften. Det vi även kan se kopplat till teorin är att eleverna använder informationen och instruktionen för att sedan vidareutveckla uppgiften. Det digitala verktyget har varit som inspiratör för lärande och utveckling av elevers förmågor. För varje elev kan denna zon se olika ut vilket även märktes i deras utsagor då många elever upplevde denna typ av övning som positiv och utvecklande medan andra elever upplevde uppgiften som tidskrävande (Vygotskij, 2006).

8. Diskussion

I den här delen av studien diskuteras resultatet och metoden. Syftet med studien var att undersöka hur lärande sker genom digitala verktyg i dans samt vad användandet av digitala verktyg innebär för undervisningen. Dans är ett område som många elever tycker är utmanande och syftet med studien var att undersöka om det går att underlätta lärandet av dansen med digitala verktyg. Inom studien undersöktes det även om digitala verktyg kunde motivera eleverna inom dansområdet.

8.1 Resultatdiskussion

Syftet med studien var att undersöka hur lärande sker genom digitala verktyg i dans samt vad användandet av digitala verktyg innebär för undervisningen. I den här studien undersökte jag digitala verktyg inom dans genom aktionsforskning vilket innebär att jag reflekterade kring min egen undervisning och hur digitala verktyg inom dans kan påverka elevers lärande. Eleverna fick spela in sig själva i form av musikvideo där man kunde lägga på effekter.

En intressant aspekt som upptäcktes var elevernas förväntningar på uppgiften när detta arbetsområde presenterades. I min presentation upptäckte jag att elevernas förväntningar var positiva när eleverna fick en presentation i form av att de fick se på projektor olika klipp där vi gick igenom dels hur en musikvideo kan se ut, dels olika typer av danser. Genast var eleverna förväntansfulla över att komma i gång med sina videos.

Enligt specialpedagogiska skolmyndigheten (2020) menar man att en god start genom en tydlig instruktion med mål och syfte bidrar till att öka motivationen för elever som har det svårt. Introduktion genom ljud, bild, video och uppläsningar bidrar det till att eleverna får ett helhetsperspektiv. Jämför jag hur dans har varit introducerat innan och elevernas reaktion till dansområdet där man använder digitala verktyg för att motivera och introducera arbetsområdet så ser man skillnader. I detta fall hade eleverna en positiv bild av dansen vilket bidrar till att de känner sig motiverade till det också. Gibbs et al (2016) använde sig av digitala verktyg för att lära eleverna att dansa. I deras studie visade det sig

att dansen snarare hjälpte läraren att dels våga jobba med dans genom olika danslekar, dels hjälpte det de att slappna av och luta sig tillbaka för att fokusera på den pedagogiska biten.

Detta kan även kopplas till riksdagen (2016) som i sin rapport visar att digitala verktyg kan skapa motivation och öka intresset hos elever. En annan intressant aspekt i rapporten visade att lärare som är trygga i att använda digitala verktyg i idrott och hälsa ger nya verktyg till lärarna där planering av undervisningen går hand i hand med utveckling av ens egen undervisning (Riksdagen, 2016). Detta kan märkas i detta aktionsforskningsprojekt som jag gjorde att fördelen med att använda digitala verktyg är att det gav mig möjligheter att utveckla mitt arbete och se utanför boxen. Genom att eleverna får nya verktyg som hjälper dem att vara kreativa kan det även utveckla mitt arbete i undervisningen. Att utveckla den klassiska undervisningen med hjälp av aktuella hjälpmedel som eleverna känner igen, i det här fallet digitala verktyg, utvecklas eleverna och får nya ideer, vilket i sin tur även ger nya ideer och utvecklingsområden.

En annan fördel jag såg med att använda digitala verktyg är att det underlättar för mig att bedöma och se elevernas rörelser på film. Jag kan gå igenom klippet flera gånger och titta på detaljer. Ytterligare fördel är att det är sparat och när jag har ett nytt arbetsområde då kan jag jämföra elevens utveckling. En nackdel är att det är tidskrävande att titta på alla klipp.

En nackdel som några elever upplevde var att det tog tid att redigera och fixa med videon men även att det blev mycket skärmtid när man jobbar digitalt vilket även riksdagen (2016) förklarar att digitalisering kan medföra stillasittande och ökar skärmtiden vilket inte är positivt för eleverna. Eftersom eleverna redan använder sina telefoner på raster samt använder datorer och digitala verktyg i andra ämnen så kan det bli en ond cirkel. Därför är det viktigt med balans och att det ena inte ska utesluta det andra. Därför ska inte traditionell undervisning i idrott och hälsa ersättas av digital undervisning utan genom digital undervisning ska man hitta nya sätt och nya metoder att fånga elever som inte alltid har lätt för traditionell undervisning.

Sammanfattningsvis kan vi ta med oss att variationen att arbeta med digitala verktyg i dans är stora vilket leder till att man kan möta alla elever på olika plan. Detta är möjligt genom aktionsforskning där läraren kan skifta rollen som forskare och lärare för att utveckla sin pedagogik.

8.2 Metoddiskussion

Jag har i min studie använt mig av aktionsforskning som metod. Min roll i undersökningen har varit att följa upp processen att planera ett arbetsområde inom området dans och hur eleverna har upplevt att jobba med digitala verktyg eftersom detta var första gången för både mig och eleverna. Eftersom jag undervisar eleverna i idrott och hälsa har jag god relation med eleverna. Detta hjälpte mig enormt mycket i deras reflektioner då eleverna känner att de kan dela med sig av sina åsikter och tankar. Med aktionsforskning som metod kunde jag skapa ett reflekterande tankesätt kring min undervisning och vad jag behöver tänka på nästa gång jag ska jobba med dans och använda digitala verktyg. Med aktionsforskning som metod kunde jag skapa en djupare förståelse till min undervisning och undervisningsmetod (Karlefors, et. al, 2016).

Anledningen till att kvalitativa intervjuer med lärare och elever inte användes berodde på att denna studie inte handlade om hur andra lärare använder sig av digitala verktyg inom dans. Det handlade mer om hur jag som lärare kan utveckla min praktik i ett arbetsområde genom att testa på något och använda elevernas utsagor som "aktionsforskare". Vidare är detta arbetsområde inte något som kan uppvisa att resultatet alltid kommer vara det andra likt eftersom man har olika elevunderlag man jobbar med. Denna typ av metod kommer kanske inte fungera på en annan arbetsplats men det är viktigt att belysa att man analyserar och utvecklar sin egen verksamhet (Karlefors, et.al, 2016). Att använda aktionsforskning som verktyg i samband med verksamhetsutveckling är något som många lärare och skolor kan ha nytta av (Karlefors, et. al, 2016).

Det har varit viktigt att förtydliga för eleverna att dansen och de komplexa rörelserna är ett kunskapskrav inom idrott och hälsa, och att bedömningarna görs på dansen, inte på videospelningarna, men att det tekniska verktyget ska användas som ett hjälpmedel. På introduktionen av projektet förtydligades den här punkten.

Eleverna som valde att kommentera och komma med feedback hade varierande åsikter gällande användandet av digitala verktyg inom dans, i denna forskning valde jag olika profiler på eleverna för att jag ville höra hur elever upplever dans oavsett om det är en elev som har lätt för dans, svårt för dans eller en elev som lätt för att jobba med digitala verktyg

och svårt att jobba med digitala verktyg. Detta gjordes medvetet då jag vill ha ett brett spann av tankar och åsikter eftersom när man jobbar med elever har man inte en elevgrupp som gillar samma sak utan alla elever är olika därav valet av elever som var med och gav feedback.

Svaren som kom fram i studien är trovärdiga då det är citerat utifrån elevernas utsagor. Responsen på feedbacken var bra då det var utifrån elevernas upplevelser. Metoden för att komma ihåg samtalen valdes för att det ska vara mer som en dialog med elever om vad de tyckte om arbetet snarare än intervjufrågor där eleverna kanske kan ändra om sina svar. Men genom samtal och loggbok så kändes samtalen mer äkta och ärliga (Rönnerman, 2012). Jag anser att välja aktionsforskning som metod för att utveckla sin egen praktik och verksamhet är användbar då man utvecklar mycket inom sitt ämne och sig själv som ledare.

Resultatet från aktionsforskning som metod och elevernas utsagor visade att videoinspelning gav eleverna positiva upplevelser av uppgiften. Att använda aktionsforskning som metod för att upptäcka hur eleverna upplever uppgiften hjälpte mig att inse vad jag ska utveckla nästa gång jag arbetar med digitala verktyg. Det som upptäcktes var att eleverna upplevde uppgiften som positiv och såg fram emot att göra musikvideos. Vidare upplevde jag också att användandet av filminspelning verktygen hjälpte mig att bedöma elevernas rörelsekvalité. Videoskapande hjälpte även eleverna i att stödja deras lärande där de använder inspelning för att planera och genomföra rörelseaktiviteter. Vilket även stärks i det centrala innehållet (skolverket 2019).

9. Slutsats

Slutsatsen av den här studien är att användningen av filminspelningen i undervisningen i dansområdet kan användas som ett motiverande hjälpmedel för eleverna. Det kan inte ersätta traditionell undervisning, men i takt med uppkopplingen i samhället är det ett viktigt komplement. I undersökningen framkommer det tydligt att eleverna får ett ökat självförtroende och inspiration, samtidigt som de blir medvetna om sin egna lärandeprocess.

Det framkom även att genom att använda sig av musikvideo i dans ger denna större chans till utveckling hos eleverna samt att eleverna får vara kreativa tillsammans med andra. Detta hjälper även mig som lärare som underlag för att repetera och titta på övningarna.

Vidare kommer jag använda mig av eleverna i framtida uppgifter gällande digitala verktyg. Det är intressant att få elevperspektiv som utgångspunkt för att planera in uppgifter. Det är även att dra slutsats om de hinder som digitala verktyg kan medföra i dans och det är dels att det kan bli stillasittande och mer skärmtid, dels att den digitala kompetensen tar tid för läraren och man inte hinner med.

Avslutningsvis är ett intressant område för vidare forskning, hur man kan gå vidare med dans och digitala verktyg och eventuellt göra projektet större med musikvideo genom att jobba ämnesövergripande tillsammans med musik och bild exempelvis. Det blir ett stort projekt som involverar fler lärare vilket också medför att eleverna inte upplever att digitala verktyg sker i olika ämnen endast utan att ett och samma projekt blir mindre fokus på att digitala verktyg används på fel sätt.

Referenser

- Andersson, J., (u.å). Digitala verktyg i lärandet- Lärverktyg. *Specialpedagogiska myndigheten* 10 (3)
https://www.spsm.se/globalassets/studiepaket-stodmaterial-delwebbar/studiepaket-npf/digitala-verktyg-i-larandet---larverktyg_20170117.pdf?fbclid=IwAR1Z5ht_uI7CVGO4FG-px4iy4ggptuEH1E_tPoytcHkptYOp5Get7CwT7D0 Hämtad den 27 oktober 2020
- Ekholm, D., (2012).Handledning av examensarbetet som lärande i the zone of proximal development. *Högre utbildning* 2(2) 67-78 file:///C:/Users/mahmo/Downloads/835-Artikel%20text-5445-1-10-20170509.pdf Hämtad den 27 augusti 2021
- Gibbs, B., Quennerstedt, M. och Larsson, H. (2017) Teaching dance in physical education using exergames. *European physical education review*, 23(2), 237-256.
<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1356336X16645611>
Hämtad den 20 Jan. 21
- Gripson, Pastorek M. (2016). *Positioner i dans. Om Genus, handlingsutrymme och dansrörelser i grundskolans praktik*. Bohus. Ale tryckteam
- Hayes, E., & Silberman, L. (2007). Incorporating Video games into physical education. *Journal of Physical education, Recreation & Dance*, 78.(3) 18-24.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ794565.pdf> Hämtad den 20 juni 2021
- Engdahl, C. (2019). Digitalisering av skolan kan öka fysisk aktivitet och hälsa. *Idrottsforum* <https://idrottsforum.org/feature-engdahl190207/> Hämtad den 20 januari 2021
- Mattson, T. (2015). Den riskabla dansen elevers och lärares erfarenheter i möten med expressiv dans i ämnet idrott och hälsa. *Idrottsforum (1-10)* <https://idrottsforum.org/wp-content/uploads/2015/10/151026-torun-mattsson.pdf> Hämtad den 20 januari 2021

- Karlefors, I., & Hertting, K., & Tiller, T. (2016). *Idrott och hälsa ur ett aktionsforskningsperspektiv*. Stockholm. Liber AB
- Larsson, H., & Meckbach, J. (2007). *Idrottsdidaktiska utmaningar*. Sockholm. Liber AB
- Lindqvist, G. (1999). *Vygotskij och skolan. Texter ur Lev Vygotskijs pedagogiska psykologi kommenterade som historia och aktualitet*. Lund. Studentlitteratur
- Mattsson, T. (2016) *Expressiva dansuppdrag. Utmanande läruppgifter i ämnet idrott och hälsa*. Lund. Mediatryck
- Patel, R., & Davidson, B. (2019). *Forskningsmetodikens grunder- Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund. Studentlitteratur
- Regeringskansliet (2017). Stärk digital kompetens i skolans styrdokument. *Regeringskansliet 1-4*
<https://www.regeringen.se/493c41/contentassets/acd9a3987a8e4619bd6ed95c26ada236/informationsmaterial-starkt-digital-kompetens-i-skolans-styrdokument.pdf> Hämtad den 27 oktober 2020
- Riksdagen. (2016). *Digitalisering i skolan- dess påverkan på kvalitet, likvärdighet och resultat på utbildningen*. Stockholm. Riksdagstryckeriet.
- Rönnermar, K. (2000). Vikten av teori i praktikinära forskning: Exemplet aktionsforskning och teorin om praktikarkitekturer. *Utbildning och lärande*. (12)1-54 <http://du.diva-portal.org/smash/get/diva2:1271708/FULLTEXT01.pdf> . Hämtad den 20 januari 2021
- Rönnermar, K. (2012). *Aktionsforskning i praktiken- i förskola och skola på vetenskaplig grund*. Lund. Studentlitteratur AB.
- Skolinspektionen. (2012). Satsningarna på IT används inte i skolornas undervisning *Skolinspektionen 1-6*
<https://www.skolinspektionen.se/globalassets/02-beslut-rapporter-stat/granskningsrapporter/tkg/2012/it/pm-it-iundervisningen.pdf> Hämtad den 27 oktober 2020

Skolinspektionen. (2020). Undervisning *Skolinspektionen*

<https://www.skolinspektionen.se/rad-och-vagledning/skolrepresentanter/undervisning/>

Hämtad den 23 februari 2021

Specialpedagogiska myndigheten. (2020). Moment 3 Lärmiljö - Strukturer och

instruktioner. *Specialpedagogiska myndigheten* [https://www.spsm.se/studiepaket-](https://www.spsm.se/studiepaket-sprakstorning/gyvux/moment-3/)

sprakstorning/gyvux/moment-3/ Hämtad den 27 januari 2021

Skolverket., (u.å). Digitalisering i skolan- möjligheter och utmaningar *Skolverket*

[https://www.skolverket.se/download/18.6bfaca41169863e6a65d438/1553968018488/pdf3](https://www.skolverket.se/download/18.6bfaca41169863e6a65d438/1553968018488/pdf3971.pdf)

971.pdf Hämtad den 27 oktober 2020

Skolverket. (2020). Digitala verktyg olika bra på att visa vad eleverna förstår. *Skolverket*

[https://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning-och-utvarderingar/artiklar-om-](https://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning-och-utvarderingar/artiklar-om-forskning/digitala-verktyg-olika-bra-pa-att-visa-vad-eleverna-forstar)

forskning/digitala-verktyg-olika-bra-pa-att-visa-vad-eleverna-forstar Hämtad den 21 juli -
2021

Skolverket. (2020). Digitala verktyg och viktiga iakttagelser i idrott och hälsa

Skolverket [https://www.skolverket.se/skolutveckling/inspiration-och-stod-i-arbetet/stod-i-](https://www.skolverket.se/skolutveckling/inspiration-och-stod-i-arbetet/stod-i-arbetet/del-1.-introduktion-till-digitala-verktyg-och-tillgangliga-larmiljoer-i-idrott-och-halsa#h-13Digitalaverktygiidrottochhalsa)

arbetet/del-1.-introduktion-till-digitala-verktyg-och-tillgangliga-larmiljoer-i-idrott-och-halsa#h-13Digitalaverktygiidrottochhalsa Hämtad den 27 oktober 2020

Skolverket. (2020). Aktionsforskning kan stärka det pedagogiska ledarskapet *Skolverket*

[https://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning-och-](https://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning-och-utvarderingar/forskning/aktionsforskning-kan-starka-det-pedagogiska-ledarskapet)

utvarderingar/forskning/aktionsforskning-kan-starka-det-pedagogiska-ledarskapet Hämtad
den 22 december 2020

Skolverket. (2019). Så arbetar vi med skolväsandets digitalisering. *Skolverket*

[https://www.skolverket.se/om-oss/var-verksamhet/skolverkets-prioriterade-](https://www.skolverket.se/om-oss/var-verksamhet/skolverkets-prioriterade-omraden/digitalisering/sa-arbetar-vi-med-skolvasandets-digitalisering)

omraden/digitalisering/sa-arbetar-vi-med-skolvasandets-digitalisering Hämtad den 27
oktober 2020

Skolverket. (2021). Digitala verktyg och vad de tillför i idrott och hälsa. *Skolverket*
<https://www.skolverket.se/skolutveckling/inspiration-och-stod-i-arbetet/stod-i-arbetet/digitala-verktyg-och-vad-de-tillfor-i-idrott-och-halsa#h-Digitalaverktygipraktikenenintroduktion> Hämtad den 22 juni 2021

Skolverket. (2020). Undervisning med digitala verktyg *Skolverket*
<https://www.skolverket.se/skolutveckling/inspiration-och-stod-i-arbetet/stod-i-arbetet/undervisning-med-digitala-verktyg> Hämtad den 27 oktober 2020

Skolverket. (2019). Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet. *Skolverket* <https://www.skolverket.se/getFile?file=4206> Hämtad den 27 oktober 2020

Skolverket. (2020). Delaktighet för lärande. Stockholm. Lendanders Grafiska AB.

Säljö, R. (2014). *Lärande i praktiken. Ett sociokulturellt perspektiv*. Lund. Studentlitteratur.