

## **Svensk idrottspedagogisk forskning har i två projekt fått 10 miljoner från Vetenskapsrådet.**

I projektet "*Idrott och hälsa - ett ämne för lärande?*" är GIH (Håkan Larsson) huvudsökande och i projektet deltar forskare från GIH (Karin Redelius), Göteborgs universitet (Claes Annerstedt), Umeå universitet (Inger Karlefors, Eva Olofsson) samt Örebro universitet (Mikael Quennerstedt, Marie Öhman).

I det andra projektet "*TV-spel som hälsofostran - om exergaming och ungdomars lärande om kropp, fysisk aktivitet och hälsa*" är Mikael Quennerstedt, Örebro universitet, huvudsökande. Deltar gör även Jane Meckbach (GIH), Jonas Almqvist (Uppsala universitet) och Marie Öhman (Örebro universitet).

### **Projektens populärvetenskapliga sammanfattningar**

#### *Idrott och hälsa - ett ämne för lärande*

Idrott och hälsa har funnits i den svenska skolan under hela det moderna skolsystemets historia. Såväl motiv som undervisningsinnehåll har dock varierat. Motiven har varit hälsomässiga, militära och fostransmässiga (fysisk fostran). Innehållet har dominerats av Linggymnastik och idrott, med friluftsliv, dans och lekar som kompletterande inslag. Ämnet har i huvudsak uppfattats som ett "praktiskt" ämne, som ett av de så kallade praktiskt-estetiska ämnena. Som sådant har det präglats av en tydlig dualism mellan kropp (som ska tränas) och själ (som ska fostras/disciplineras). Poängen med undervisningen har, inte minst på senare tid, i stor utsträckning varit att eleverna ska vara fysiskt aktiva, och i mindre utsträckning att de ska lära sig något i, av, om eller genom fysisk aktivitet.

I samband med införandet av Lpo 94 togs uppdelningen i "teoretiska" och "praktiskt-estetiska" ämnen bort. Skolan blev målstyrd och alla ämnen ska numera bidra till elevernas kunskapsmässiga utveckling. I idrott och hälsa har detta tanke sätt visat sig vara svårt att implementera. I internationella sammanhang har motsvarande diskussion handlat om skolämnets pedagogiska uppdrag.

Syftet med projektet är att undersöka kunskapsbildning, undervisning och lärande i skolämnet idrott och hälsa. Projektets syfte preciseras med följande problemställningar: 1. Vilken kunskap framstår som relevant i ämnet, och hur gestaltas denna kunskap i ämnets praktik? 2. Vilket lärande främjas mot bakgrund av olika typer av undervisning, och hur kan detta lärande beskrivas? Projektet har en teoriutvecklande ansats, vilket innebär att vi i de empiriska studierna dels kommer att beskriva och analysera vilket lärande som främjas i idrott och hälsa, dels sträva efter att bearbeta och utveckla nya begrepp som möjliggör fördjupade analyser av den specifika lärandesituation som undervisningen i ämnet utgör. Särskild uppmärksamhet kommer att riktas mot hur man kan benämna, observera och bedöma kompetens med hänsyftning på kropp och rörelse.

I projektet finns en ambition att sätta ett sociokulturellt synsätt på kroppsligt lärande och kroppslig kompetens i ämnet i omlopp. Den teoretiska referensramen utgörs således av sociokulturell lärandeteori, med ett särskilt fokus på triaden eleven, läraren

och undervisningssituationen. Centralt för denna ansats är elevers delaktighet i undervisningens aktiviteter samt de föreställningar, värderingar, normer och synsätt som dominerar undervisningen. I anslutning till det sociokulturella lärandeperspektivet prövas ett antal begrepp - kroppslig kompetens, rörelsekompetens, fysisk bildning (eng. physical literacy) - som kan utgöra alternativ till den naturvetenskapligt, och därmed dualistiskt, präglade terminologi som idag dominerar i ämnet.

De empiriska studierna bygger i huvudsak på en kvalitativ ansats och kommer att genomföras i grundskolans år 6-9 samt i gymnasieskolan. Studiedesignen bygger på erfarenheter från två tidigare svenska observationsstudier av undervisning i idrott och hälsa där forskare i föreliggande projekt medverkat. Datainsamling kommer att genomföras i två klasser på var och en av de fyra orter där forskarna i projektet är verksamma, dvs. totalt åtta klasser. Detta möjliggör en geografisk spridning över landet. Urvalet av klasser kommer att göras strategiskt med avseende på stadium, profil (allmän profil, idrottsprofil, hälsoprofil) samt sådana klasser som på andra sätt signalerar skilda synsätt på eller skilda undervisningspraktiker av idrott och hälsa. Strävan i urvalet är att försöka fånga variationen i undervisningspraktiker. Det insamlade materialet kommer att utgöras av a) lokala styrdokument från var och en av de åtta skolor där klasserna finns, b) intervjuer av lärare och elever (ett urval om ca fyra elever i varje klass, inalles 32 elever) samt av observationer (sex videoinspelade lektioner med skilt innehåll i var och en av de åtta klasserna, inalles 48 lektioner). Intervjuerna med lärare och elever kommer att genomföras direkt före och direkt efter de lektioner som videoinspelas. Som en del i kvalitetssäkringen av studien kommer en internationell vetenskaplig referensgrupp att kopplas till arbetet. Denna består av ett antal välrenommerade forskare som visat ett uttryckligt intresse för denna typ av studie.

### *TV-spel som hälsofostran - om exergaming och ungdomars lärande om kropp, fysisk aktivitet och hälsa*

Det sägs att man blir fysiskt inaktiv och överviktig av att man spelar för mycket dator- och TV-spel. I denna debatt framhålls särskilt ungdomars datorspelande i termer av stillasittande och för lite tid utomhus som problematisk. Nästan dagligen visas inslag i media om att datorspelande, TV tittande, färre ungdomar i idrottsrörelsen och minskad tid till fysisk aktivitet i skolan leder till ohälsa och övervikt i samhället. Det är således en dyster bild som framträder i såväl media som i folkhälsovetenskaplig forskning, och vikten av att begränsa ungdomars tid framför datorn framhålls. Samtidigt är datorer en viktig källa till kunskap, och IT-kompetens ses som nödvändig i framtiden, där vana datoranvändare kommer att ha stora fördelar i samhället. Mitt i denna paradox kommer ett nytt sorts datorspel där kroppsrörelse, den egna rörelsen, utgör det centrala inslaget, och inte enbart stillasittande framför en skärm. Dessa spel, så kallade 'exergames' är spel där motion och kroppsrörelse ingår genom användandet av balansplattor, 'step-up bänkar', motionscyklar, dansmattor eller att fjärrkontrollen används som racket vid t ex tennisspelande.

Exergames lyfts nu i allt större utsträckning fram i flera länder som intressanta redskap att använda i skolan, bl a för att i utbildning stimulera barns och ungas vilja att vara fysiskt aktiva, samt för att tackla överviktsfrågor. Inte minst har de lyfts fram som del i

framtidens skolämne idrott och hälsa. De problem som lyfts fram i debatten med användandet av exergames i skolan är främst av teknisk eller ekonomisk art, dvs att det är dyrt att köpa in eller att teknik lätt går sönder. På intet sätt syns en debatt om vad införande av exergames i skolan innebär för elevers kunskaper och lärande avseende exempelvis hälsa, utan de framhålls istället som ett modernt sätt att motionera. Frågan om användandet av exergaming i undervisningen görs därmed främst till en fysiologisk fråga om energiförbrukning (energi in respektive energi ut) snarare än en fråga om utbildning, kunskaper och lärande.

Projektet består av tre tätt sammanvävda delstudier och syftet med projektet är att undersöka det lärande avseende kropp, fysisk aktivitet och hälsa som sker i ungdomars spelande av exergames. I projektet kommer vi för det första att kartlägga dels om lärare använder TV-spel i undervisningen i idrott och hälsa, dels vilka argument det kan finnas för detta. För det andra kommer projektet undersöka vilket innehåll avseende kropp, fysisk aktivitet och hälsa som erbjuds i själva spelet i termer av vad man förväntas göra när man spelar. I delstudien kommer dels manualerna till spelen att undersökas, dels innehållet i själva spelen. Frågor som ställs är; vilken bild av den "goda kroppen" som finns inbyggd i tv-spelen, samt om, och i så fall på vilket sätt, föreställningar om hälsa framträder i TV-spelets innehåll. För det tredje riktas blicken mot *vad* ungdomarna lär sig när de spelar TV-spelen samt *hur* detta lärande sker. I delstudien har vi som ambition att undersöka samspelet mellan ungdomars erfarenheter, de sociala relationerna mellan deltagarna samt mellan deltagarna och det innehåll som spelet erbjuder. Studien är tänkt att genomföras genom videofilmning av ungdomar som i grupper om tre (pojkar, respektive flickor) spelar Wii fit respektive Wii sport en gång i veckan under 10 veckor. Varje spelpass förväntas pågå cirka en timme och kommer att ta plats i skolmiljö.

Projektet avser att bidra till att fördjupa den vetenskapliga kunskapsbasen om vad ungdomar lär sig när de spelar TV-spel. TV-spelande kan ses som en viktig del av dagens ungdomskultur som både kritiserats i termer av stillasittande livsstil, och lyfts fram som viktig kompetens för framtiden. Men en viss typ av TV-spel, exergames, lyfts nu fram som intressanta redskap i skolan eftersom de kombinerar IT teknik och fysisk aktivitet. Inte minst har de lyfts fram i skolans hälsoundervisning och undervisning i idrott och hälsa som ett sätt att stimulera till fysisk aktivitet, att främja hälsa samt att stävja övervikt bland unga.