

Praksisnær bevægelsesbaseret innovationsdidaktik til idræt C

Af Esben Grunnet Hansen og Thomas Zaremba Andersen.

Indledning

Innovation kan være vejen til en mere spændende og varieret idrætsundervisning i gymnasiet, hvor både elever og underviser får mulighed for skifte position i forhold undervisningens indhold og vej til målet i det pågældende forløb og i undervisningen som helhed. Foruden at være indskrevet i lovteksten fra 2017, er der gennem brugen af innovationsdidaktik i undervisningen mulighed for at styrke et bredere udvalg af elevernes kompetencer.

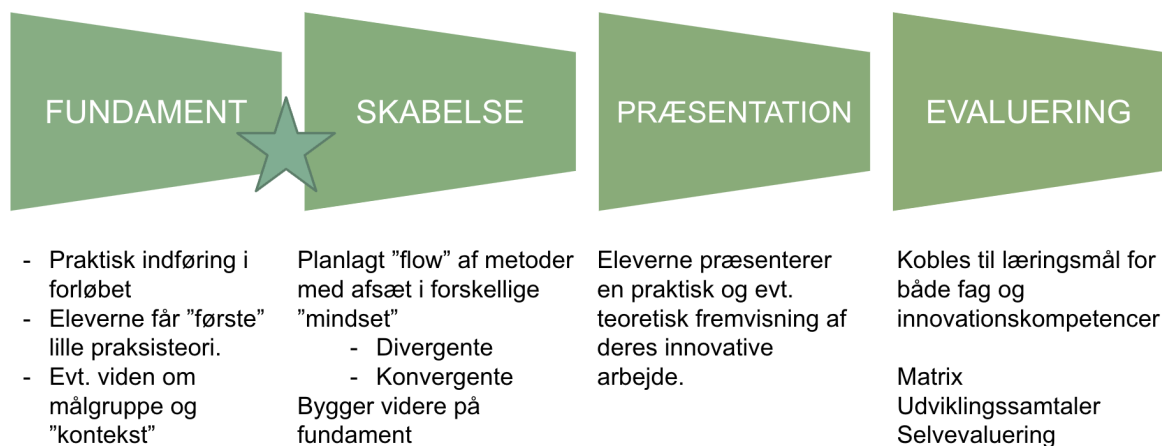
I et forsøg på at integrere innovation i idræt C undervisningen og dermed drage nytte af udviklingsarbejdet relateret til idræt A, oplevede vi et behov for at gøre inddragelse af innovation i undervisningen mere enkel og lettere at gå til. Ret beset var de innovationsprojekter vi lavede, ikke særlig velegnede til idræt på C-niveau. Dette naturligvis pga. af de åbenlyse forskelle hvad angår tids- og ressourcemæssige faktorer, der som bekendt sætter rammen for hvad og hvor meget, der kan og skal nås i undervisningen.

Med afsæt i vores erfaringer med innovation i idrætsfaget, samt et ønske om at finde veje til en lettere og mere "idræt C venlig" tilgang, ansøgte og modtog vi puljemidler fra Fonden For Entreprenørskab (FFE) i foråret 2021. Projektets mål var at udvikle, afprøve og justere en innovationsmodel til idræt C, som skulle bidrage til en mere praksisnær tilgang til at skabe innovative forløb. Produktet blev en didaktisk tilgang/model for arbejdet med innovation på idræt C, samt et udvalg af bevægelsesbaserede innovative værktøjer/metoder til at understøtte den praktiske dimension i idrætsfaget. Materialet bliver samlet til en e-bog og lagt tilgængeligt ud på FFE's hjemmeside og formidles på et kursus som afholdes i foråret 2023. Se i øvrigt kursusopslaget andetsteds i denne udgave af GISP.

Vores ambition med denne artikel er at give et indblik i produktet af arbejdet. Først introduceres til innovationsmodellen eksemplificeret ved et forløb i springgymnastik. Herefter følger nogle overvejelser som har haft betydning for arbejdet med innovation i projektet, som løbende i tilblivelsen blev afprøvet af idrætsgruppen på Slagelse Gymnasium.

Innovationsmodel

Herunder beskrives "FSPE"-modellen, som blev udviklet i projektet. Som mange andre innovationsmodeller er den faseopdelt. Vi har valgt at inddele i de 4 faser – Fundamentfasen, Skabelsesfasen Præsentationsfasen og Evalueringsfasen. Modellen bliver gennemgående eksemplificeret ved et forløb i springgymnastik til at illustrere, hvordan de forskellige dele af didaktikken kan tage sig ud i praksis.



Figur 1: FSPE-modellen med de fire faser: Fundament, skabelse, præsentation og evaluering. Stjernen repræsenterer "Gnisten".

I *Fundamentfasen* møder eleverne den "traditionelle" idrætsundervisning. I fundamentfasen i springgymnastik arbejder eleverne sammen i grupper á 6-8 personer og har i denne fase praksisteoriene (teorier tæt knyttet til praksis) "Redskabsgymnastikkens basis" (Jørgensen, s. 73) og "Færdighedsniveauer" (Iversen et al, s. 100) tilknyttet følgende to springretninger:

1. Forlæns rulle og salto.
2. Håndstand og hovedstand, lavt overslag.

Eleverne har til opgave at hjælpe hinanden med at lære springene/færdighederne i de to springretninger. Eleverne når ikke nødvendigvis til samme udviklingstrin på "springtrappen" (se bilag 1). I grupper samarbejder og reflekterer de løbende over, hvor de er henne på trappen, hvorfor de er der, samt hvad der skal til for at bevæge sig et trin op. Undervisningen handler altså om, at eleverne både udvikler praktiske færdigheder og karakteregenskaber f.eks. vedholdenhed og refleksionsevne. Forløbet er reduceret i omfang, da der også skal være tid til at beskæftige sig med innovation. Derfor indeholder forløbet nu to og ikke tre springretninger (rondet og vejrmølle er taget ud af forløbet).

[Her skal bilag 1 kunne rulle ind i artiklen] OBS! på reference og figurtekst.

Skabelsesfasen bygger på fundamentfasen. I springgymnastikforløbet er produktet, som skal udvikles, et såkaldt "springkoncept". I denne fase anvendes bevægelsesbaserede innovative værktøjer/metoder (se bilag 2) til at skabe strukturerede divergente og konvergente processer.

Overgangen fra fundamentfasen til skabelsesfasen gøres ved hjælp af *Gnisten*. Gnisten, symboliseret med en stjerne i figur 1, har til formål at igangsætte innovationsprocessen ved at introducere et nyt idrætsfagligt perspektiv i tillæg til det allerede gennemgåede i fundamentfasen. Dette giver anledning til at anskue indholdet fra fundamentfasen i et andet lys. Ved at anvende et nyt perspektiv, som afsæt til innovation, reorienteres og nuanceres den forståelse, som eleverne har fra fundamentsfasen gennem innovation. Gnisten vil i forløbet med springgymnastik være en genintroduktion til Labans bevægelseslære, som eleverne allerede har kendskab til fra tidligere undervisning.

I skabelsesfasen kommer eleverne først igennem en idégenererende divergent proces, hvor ideer til handlingen/fortællingen til "springkonceptet" skabes ved at trække billeder, hvortil der skabes en associationskæde af ord/bevægelser, der understøttes af et passende musikvalg. (se bilag 2.1 og 2.4).

[Her skal bilag 2 kunne rulle ind i artiklen]

Selve springkonceptet udvikles ved at slå med en terning og elementer fra Labans bevægelseslære indsættes på de tilhørende pladser i en drejebogsskabelon (se bilag 2.2 og 2.3). Hermed bruges innovation til at skabe et nyt produkt, som skal fremvises i *præsentationsfasen*.

Slutteligt følger *evalueringsfasen*, som enten indeholder en summativ eller formativ evalueringsform eller begge dele. Eleverne giver faglig begrundet feedback på hinandens koncepter ud fra praksisteoriene og afslutter forløbet med en samtale i par om hvilke innovative kompetencer/karakteregenskaber, de har erhvervet sig i forløbet. Vi bruger FFE's taksonomi til entreprenørskabsuddannelse og de fire dimensioner: Handling, kreativitet, omverdensrelation og personlig indstilling (FFE, 2015, s. 9-13). I forløbet i springgymnastik kunne en formativ evaluering tage sig ud som vist på bilag 3.

[Her skal bilag 3 kunne rulle ind i artiklen]

Fundamentsfasen vil i dette forløb vare 4 lektioner á 90 minutter, skabelsesfasen 1 lektion, præsentationsfasen og evalueringsfasen 1 lektion. Samlet set et forløb over 6 lektioner á 90 minutter.

Overvejelser som har præget vores arbejde

Målet om at skabe gode innovative idrætsforløb med idræt C som kontekst, har givet nogle relevante overvejelser og benspænd, som har haft betydning for projektets leverancer.

Disse er:

- *Konstruktion vs. Innovation.*
- *Stoftrængsel og tid.*
- *Hvad skal det handle om?*
- *Eksamen med innovation?*

Konstruktion eller Innovation

Vi har fra egen idrætsundervisning erfaring med forløb, som afsluttes med "udviklingen" af en dansekoreografi, et boldspil eller lign, hvor eleverne i større eller mindre grad har været overladt til at finde vej selv. Spørgsmålet som vi har arbejdet med, er i hvilken grad dette er præget af *innovation* eller om processerne i højere grad har været præget af *konstruktion*. Det foreløbige svar er, at der er forskel på de to processer.

Konstruktion forstår vi som noget, man udtænker, udfører, sætter sammen eller bygger af kendte byggeklodser, hvormed produktet får egenskaber, der lever op til de fagligt funderede produktkrav (f.eks. en sammensat koreografi). Vores erfaring er, at eleverne, såfremt de

“slippes løs” på egen hånd, blindt eller pr. automatik gentager noget, de har lavet tidligere. Det er dermed ganske uvist, hvad der er foregået i den fase, hvor de selv skulde udvikle deres produkt.

Innovation bygger på nogle af de samme mønstre, men er i tillæg hertil nytænkning og forbedring af noget i verden, som er til gavn for andre (evt. eleverne selv). Nytænkningen sker som udgangspunkt i den målgruppe, den skal være til gavn for. Der indgår derfor konstruktion i innovation, men ikke nødvendigvis innovation i konstruktion. Ved at være opmærksom på at designe skabelsesfasen med større opmærksomhed på reelle benskænd, vil sandsynligheden øges for at bryde med den vante måde tingene gøres på. Eleverne fastholdes i divergente og konvergente faser, som leder til udvikling og optimering af et nyt “produkt”, som hverken underviser eller eleverne kender resultatet af på forhånd.

Stoftrængsel og tid.

Et andet opmærksomhedspunkt har været at få ”plads” til innovation i en presset undervisningsplan, hvor faglig udvikling i det enkelte forløb kan forekomme svær nok at opnå i den “almindelige” undervisning. En udfordring ved at inddrage innovation i tillæg til det “klassiske” indhold kan være, at undervisningen kommer til at indeholde for mange orienteringspunkter for såvel undervisere som elever. En af årsagerne til denne udfordring er, at undervisere kan have tilbøjelighed til ikke at vurdere det innovative “indhold” på lige fod med det mere klassiske idrætsfaglige indhold. Resultatet er en undervisning præget af ”stoftrængsel”, som dermed virker overvældende og hektisk. For at kunne skabe gode forløb med innovation, er det derfor væsentligt, at “skrue ned” for det “klassiske” idrætsindhold, idet der “skrues op” for det innovative indhold. Herved skabes overskud, plads og tid til at arbejde koncentreret med de innovative processer og kompetencer i undervisningen.

Hvad skal det handle om?

At finde det rette omdrejningspunkt for innovationsprocessen, kan understøttes yderligere af valg om orientering af forløbet: Skal innovationen bidrage til en bedre forståelse af en disciplin og dermed pege ”ind” i faget, eller skal forløbet bidrage til og anvende idrætten/disciplinen som middel til fx integration, og dermed pege ”ud i verden”? En tredje vinkel kan være at se på gruppen/individet i klassen.

1. ”Ind i faget” – fx udvikle et nyt net-vægspil, som imødegår udfordringerne, at vi opfatter spillet forskelligt og i forskelligt tempo.
2. For gruppen/individet – fx hvordan kan vi bruge innovation til at udvikle idrætsfaget, så vi selv opnår motivation for træning eller deltagelse i en given aktivitet.
3. ”Ud i verden” – fx hvordan kan vi anvende volleyball til integration eller kropslig konfliktløsning.

Netop med afsæt i de ovennævnte refleksioner havde vi behov for at reducere kompleksiteten og forberedelsesmængden. Til idræt C er det derfor i vores optik formålstjenstligt at arbejde med perspektiver omhandlende ”ind i faget” eller ”for gruppen/individet”. Dette fordi vi hermed vil være i stand til at imødekomme udfordringer omhandlende stoftrængsel og/eller strukturelle forhold som tidsforbrug, skemaplanlægning etc.

Eksamen med innovation?

En fjerde overvejelse har været at give et bud på, hvordan det lader sig gøre at inddrage innovation som led i en eksamen. Som eksamensfag er det naturligvis væsentligt, at det er muligt at skabe en god eksamenstilgang, hvor eleverne kan inddrage de innovative processer som en del af deres drejebog. Vi har gode erfaringer med at lægge skabelsesfasen relativt sent i forløbet, så fundamentet for eksamen er på plads inden innovationsdelen. Til eksamen kunne innovation inddrages som en del af den sidste sekvens i drejebogen. I eksemplet med springgymnastik kan tilblivelsen af én af sekvenserne i springkonceptet vises med udfyldte innovationsskabeloner fra undervisningen (idematrix, bilag 2.2). Eleverne viser her arbejdsgangen med tilblivelsen af sekvensen og afslutter herefter den praktiske del af eksamen ved at vise det samlede springkoncept. I samtaledelen kan skabelsesfasen med Labans bevægelseslære som gnist indgå i den efterfølgende samtale om praksis. Dette på lige fod med teorierne "redskabsgymnastikkens basis" og "færdighedsniveauer" og springtrapperne til de to springretninger fra fundamentsfasen (se bilag 1).

Perspektiver...

Vores erfaring med innovation på idræt A var at projekter krævede et stort forarbejde, dels med at skabe kontakter ud af huset og dels i selve forberedelsen af projektet. Derudover var projekternes omdrejningspunkt typisk primært teoretisk funderet og fjernede dermed fokus fra fagets praktiske dimension, som er det bærende element på C-niveau. Derfor var det vigtigt for os, at den udviklede didaktik og model til innovation på idræt C havde fokus rettet mod praksis og den tilknyttede teori om praksis (praksisteori), således at eleverne kan bevæge sig imens ideer udvikles og samles til et praktisk produkt.

Vi oplever, at innovation har mulighed for at styrke elevernes forståelse af det faglige indhold i undervisningen. I tillæg hertil flyttes fokus fra præstationskulturen til orientering mod et praksisfællesskab med øget bevidsthed omkring de karakteregenskaber, der udvikles undervejs i processen. Innovation i idræt C kan og bør med vores øjne ses som en naturlig forlængelse af den eksisterende praksis. Ved at tydeliggøre divergente og konvergente faser, understøttes det nyskabende, som typisk er til glæde for eleverne selv og deres læringsproces.

Hvis der nogle af jer, der interesserer jer for innovation i idrætsundervisningen, er det muligt at kontakte Lars Frisdahl (Uddannelseskonsulent i FFE) og afsøge de muligheder, der er for at søge fondsmidler til arbejdet med innovation i gymnasiet. Vi har oplevet gode input og sparring undervejs, samt deltagelse i de workshops vi havde med idrætsgruppen på gymnasiet, som var en del af projektet.

Litteratur

[1] Hansen, Søren et al. (2010): *Den kreative platform i skolen – uhæmmet anvendelse af viden fra børnehaven til arbejdspladsen*, Aalborg Universitet.

[2] Hougaard, Mads (2019): *Aktivitetsudvikling i idræt – innovation i praksis*, Samfundslitteratur.

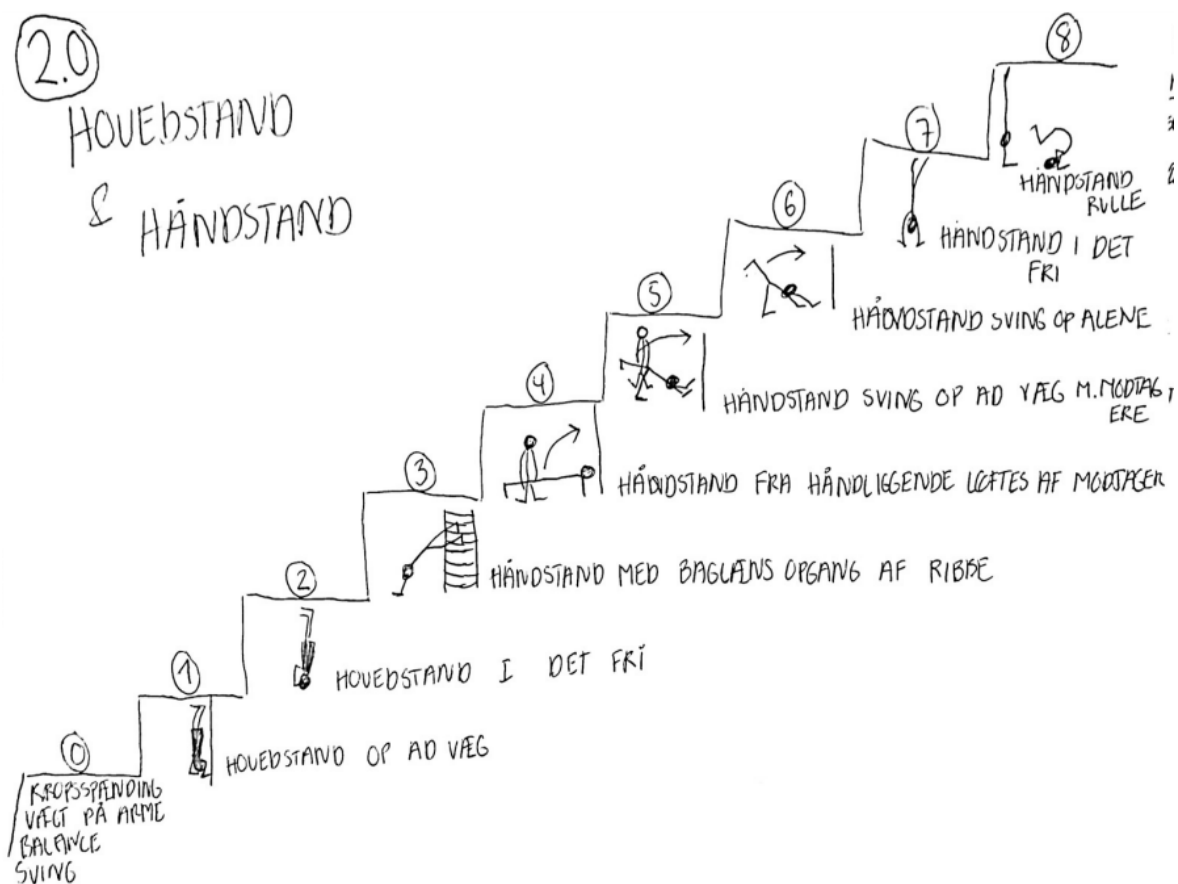
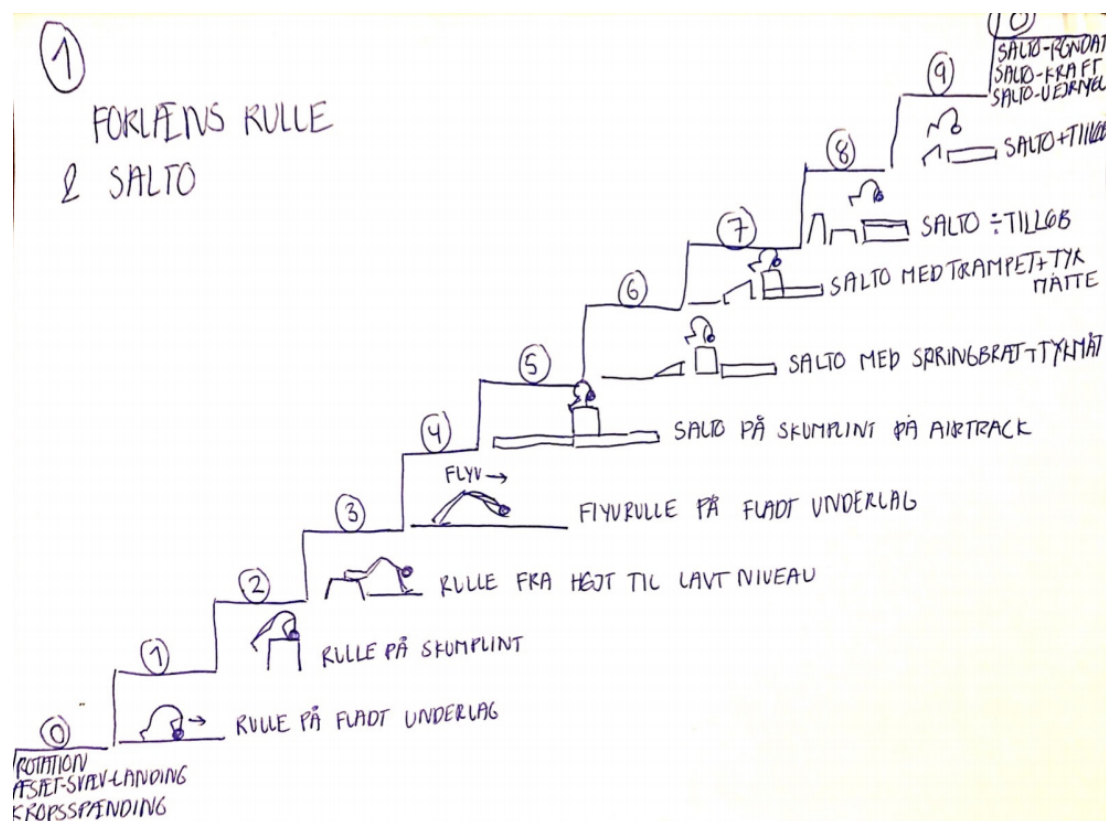
[3] Tanggaard, Lene (2014): *Opfindsomhed*, Gyldendal.

[4] FFE (2015): *Taksonomi til entreprenørskabsuddannelse - perspektiver på mål, undervisning og evaluering*: <https://www.ffe-ye.dk/media/538364/taksonomi-i-entreprenoerskabsuddannelse-til-net.pdf>

[5] Jørgensen, Henrik Taarsted (2012): *Redskabsgymnastik*, Via Systime.

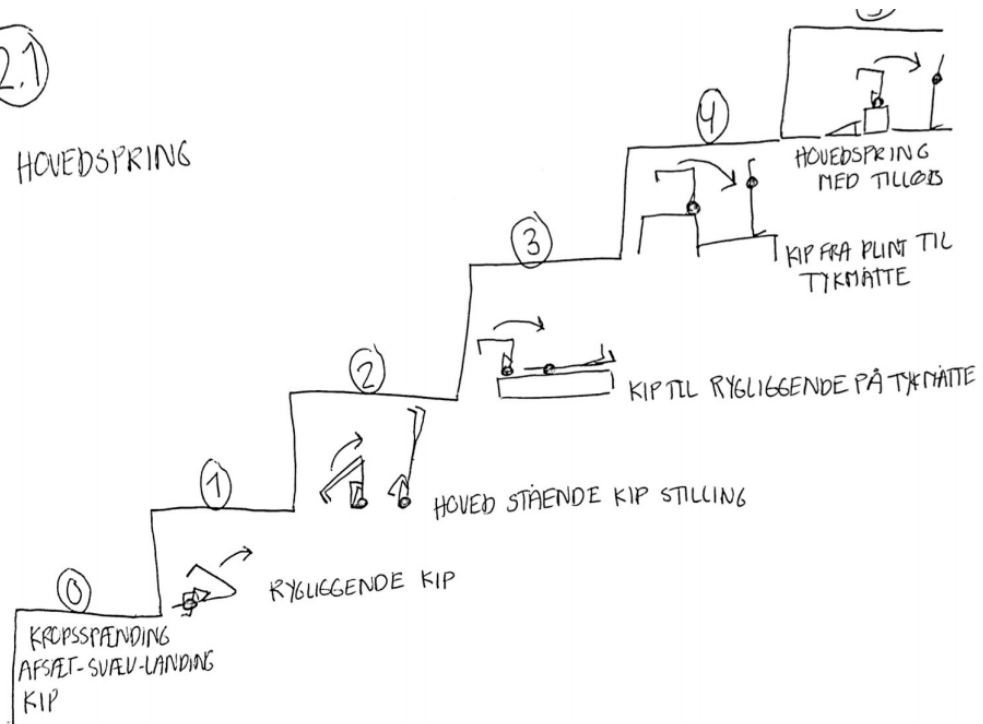
[6] Iversen, Evald Bundgård et al. (2019): *Din idræt C*, Gyldendal.

Bilag 1: Springtrapper til de to springretninger



2.1

HØVEDSPRING



Bilag 2: Proces til skabelse af springkoncept

1. Tema/story og overgange (divergent)

Træk 5 billeder fra posen, som skal skabe inspiration til jeres tema/story.

Følg nedenstående anvisning.

- a) Træk et billede ad gangen. En person fortæller hvad hun kommer i tanke om og sætter en bevægelse på, næste person fortsætter fortællingen ud fra første person og det hun selv havde associeret billedet med og sender det videre med en bevægelse. Således fortsættes indtil hele gruppen har været igennem. En person noterer eller filmer ideerne ud fra billedet. Således fortsættes indtil 5 ideer/temaer er fundet.
- b) Vi vil anbefale jer, at I har en start og en slutning, der ligesom indkapsler jeres tema/story. Derudover en overgang mellem hver af jeres sekvenser. Nogle sekvenser kan godt gå direkte over i hinanden.

2. Idematrix. Skema til udvikling af sekvenserne til springkonceptet (konvergent)

1.Body (spring)	Kolbøtte/ Flyverulle	Salto	Vejrmølle/ rondat	Akrobatik	Hovedstand/ Baglæns rulle til håndstand	Håndstand/ Håndstand rulle
2. Shape (formationer)	Linje	Firkant	Cirkel	Kryds	Trekant	Klump
3. Space (retninger)	Diagonal	Til siden	Baglæns	Forlæns	Rundt om opstillingen	Langs med opstillingen på gulvet
4. Relationer (en, to, flere)	Alene	Par	To grupper	Alle	Alene	Alle
5. Relationer	Synkron	Asynkron	Kanon	Synkron	Asynkron	Kanon
6. Tid	1 min.	5. sek.	10. sek.	20. sek.	30. sek.	40 sek.

Proces: Slå med terningen 6 gange. På baggrund af disse skal I sammensætte en sekvens – og skriv denne ind i drejebogen. Gentag dette 8-10 gange, så har I indholdet i jeres sekvenser. Start med at finde ud af om I skal justere på nogle af de fremkomne sekvenser, så det kan lade sig gøre. Flyt eventuelt rundt på rækkefølgen af sekvenserne eller inddrag nye/anderledes bevægelser som får jeres koncept til at fungere endnu bedre og understøtte jeres story..

3. (Drejebog til springkoncept)

1. Denne sekvens består af kolbøtte og flyverulle ___(spring) som udføres i ___ Kryds _____ (formation). Spring(et/ene) skal udføres i ___ Diagonal _____ (retning). Spring(et/ene) udføres ___ Alene skiftevis _____ (en, to, alle). Springene skal udføres ___ Asynkron _____. Asynkron/synkron og saltoplinten skal i denne omgang placeres ___ Væk fra måtten _____. Denne sekvens bruger vi ___ 10 _____ sekunder på i musikken.

Efterfølgende bevæger vi os på følgende måde til næste sekvens:

2. Denne sekvens består af _____ (spring) som udføres i _____ (formation). Spring(et/ene) skal udføres i _____ (retning). Og disse spring udføres _____ (en, to, alle). Springene skal udføres _____ (Asynkron/synkron) og saltoplinten skal i denne omgang placeres _____ (Se skema). Denne sekvens bruger vi _____ (sekunder) på i musikken.

Efterfølgende bevæger vi os på følgende måde til næste sekvens:

Osv...

4. Musiknumre (Valgfrit ud fra disse 6 musiknumre)

Vælg (gerne tilfældigt) en af følgende 6 musiknumre, der kan understøtte jeres tema/story.

1. <https://www.youtube.com/watch?v=9hDiLe1aJU>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=759MA0hGbxY>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=LtilkcjnwLU>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=7FTZ48WHGSo>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=kfoDXT7WeOY>
6. <https://www.youtube.com/watch?v=8L6WauJfwe0>

Bilag 3: Karakteregenskaber ift. de fire entreprenørielle dimensioner (fra FFE) som har fokus på i forløbet med springgymnastik.

Vi har i dette forløb fokus på de fire karakteregenskaber, som kort er beskrevet herunder.

Lederskab - for gruppens udvikling særligt i fundamentfasen men også i udviklingen af springkonceptet.

Samarbejde – lede og lade sig lede. At være opmærksom på de springfærdigheder, der er i gruppen og hjælpe hinanden med at blive dygtigere ved konstruktiv feedback.

Vedholdenhed - indledende arbejde med de to springretninger, men også i arbejdet med at få flow i sekvenserne til springkonceptet.

Initiativ og ansvar - som del af en gruppe om at skabe det bedste springkoncept for gruppen - særligt med øje for at alle gruppens medlemmer har mulighed for at kunne deltage på det færdighedsniveau, de er på.

Efterbehandling i par:

Sid sammen i par i jeres gruppe og tal om jeres udvikling i forløbet.

Opgave 1:

- 1) Læs beskrivelserne for de fire karakteregenskaber herover igennem og overvej først hvorledes du selv har udviklet dig/udlevet disse i forløbet.
- 2) Overvej derefter hvordan din makker har udviklet sig/udlevet dem.
- 3) Tal til sidst sammen om karakteregenskaberne, hvor du først fortæller, hvordan du ser din makker, derefter fortæller din makker, hvordan hun ser sig selv. Byt rolle.

Opgave 2:

Tænk over de tre spørgsmål herunder og fortæl dem til din makker.

- 1) Hvad er særligt du god til, som du har kunne drage nytte af i forløbet i springgymnastik?
- 2) Hvor har du haft de største udfordringer i forløbet?
- 3) Hvor har du udviklet dig mest?