



GÖTEBORGS
UNIVERSITET

E-sport i idrott och hälsa, hur fungerar det?

En kvalitativ studie om hur lärare i e-sport planerar och genomför undervisningen i förhållande till kursplan och kunskapskrav



Atle Malmberg
Ämneslärarprogrammet

Examensarbete: 15 hp
Kurs: LGID2A
Nivå: Avancerad nivå
Termin/år: VT 2019
Handledare: Andreas Fröberg
Examinator: Peter Korp
Kod: VT19-294 0-007-LGID2A

Nyckelord: E-sport, Lärandeteorier, Kroppslig förmåga, Idrott och hälsa, Specialisering

Sammanfattning

E-sport som en valbar inriktning inom idrott och hälsa specialisering har introducerats på flera gymnasieskolor i Sverige. Syftet med detta arbete var att undersöka hur lärare som undervisar i idrott och hälsa specialisering med inriktning e-sport planerar och genomför sin undervisning i förhållande till kursplan och kunskapskrav. Vidare syftar det även till att undersöka hur lärandeteorier framträder i undervisningen. Arbetet har en kvalitativ tvärsnittsdesign där fyra lärare inom e-sport från olika delar av landet deltog. Datainsamlingen genomfördes med hjälp av semistrukturerade intervjuer. Resultatet visar att lärarnas kunskaper om kursplan och kunskapskrav skiljer sig åt vilket också får betydelse för planeringen av undervisningen, framför allt i form av vilka mål och syften lektionerna har. Majoriteten behandlar inte heller centrala begrepp inom undervisningen, främst på grund av att de inte upplever sig ha kunskap om vad begreppen innebär. Lärandeteorier i undervisningen framträder mestadels i form av gruppdiskussioner och tydlig koppling mellan teori och praktik. Arbetets område är främst aktuellt för lärare, rektorer och skolor där undervisning i e-sport sker.

Förord

Idrott och datorspel har länge varit två av mina största intressen. På senare år har fenomenet e-sport uppkommit och vuxit enormt vilket också blivit en stor del av mitt liv. Under de sista terminerna på lärarutbildningen har jag intresserat mig för hur e-sport som en valbar "idrott" på gymnasieskolornas utbildningar blivit allt vanligare. Det jag ofta ställt mig frågan är hur undervisningen i dessa kurser egentligen ser ut och hur det är kopplat till de kunskapskrav och centrala innehåll som finns inom ämnet idrott och hälsa. Genom examensarbetet har jag fått en möjlighet att på ett djupare plan undersöka hur undervisningen inom e-sport sker och även haft nöjet att intervjua flera undervisande lärare i e-sport. Min förhoppning är att jag kan ha nytta av detta i min framtida yrkesroll där jag gärna vill kunna kombinera mina kunskaper i både idrott och e-sport.

Jag vill först och främst tacka min handledare Andreas Fröberg som har varit ett bra stöd under arbetets gång, vi verkar ha en liknande syn på hur handledning ska ske vilket underlättat mitt arbete en hel del. Ytterligare ett tack vill jag rikta till min sambo Lovisa som hjälpt mig i åtskilliga timmar med både korrekturläsning och diskussioner kring ämnet. Sist men inte minst, ett stort tack till er lärare som ställde upp på att bli intervjuade, utan er hade det inte blivit något arbete.

Innehållsförteckning

1	Introduktion	2
1.1	Syfte och frågeställningar	2
2	Bakgrund	3
2.1	E-sport.....	3
2.2	Ämnet idrott och hälsa.....	5
2.3	Lärandeteorier	7
3	Metod	9
3.1	Design	9
3.2	Urval	9
3.3	Datainsamling.....	10
3.4	Databearbetning och analys.....	10
3.5	Metodologiska överväganden.....	11
4	Resultat.....	12
4.1	Planering och genomförande av lektioner i förhållande till kursplan och kunskapskrav.....	12
4.2	Centrala begrepp inom ämnet.....	14
4.3	Lärandeteorier inom undervisningen	15
5	Diskussion.....	16
5.1	Metoddiskussion.....	16
5.2	Resultatdiskussion.....	17
5.3	Slutsatser och implikationer.....	19
6	Referenslista	21
7	Bilagor.....	24
	Bilaga 1 - Intervjuguide	25
	Bilaga 2 - Informationsbrev	26

1 Introduktion

E-sport har på senare år upptagit en allt större del av vardagen hos människor. I Sverige har debattartiklar skrivits där författarna presenterar argument för att datorspel, eller e-sport, bör ses som en idrott (Nordin, 2015). År 2015 startade Arlandagymnasiet i Sigtuna kommun, som första skola i Sverige, en lokal idrottsutbildning med inriktning på e-sport (Sigtuna Kommun, 2015; Sveriges Radio, 2017). Utbildningen läses som en lokal idrottsutbildning, precis som övriga idrotter vid skolan, där kurserna idrott och hälsa specialisering 1 och 2 ingår. Fram till år 2019 har antalet skolor som erbjuder undervisning i e-sport stadigt ökat. I dagsläget finns det över trettio gymnasieskolor som erbjuder någon form av undervisning i e-sport (Gymnasium, 2019).

Internationell forskning visar att e-sport uppfyller flertalet kriterier för att kunna kallas sport (Rosell Llorens, 2017). E-sporten har i den forskningen ofta likställts med andra precisionssporter som exempelvis snooker och biljard (Hilvoorde & Niek, 2016). Även om studier visar att e-sport uppfyller kriterierna för att vara en sport och att allt fler gymnasieskolor erbjuder e-sport som tillval är det i Sverige ännu inte klassat som en idrott. Undervisningen i skolorna sker trots det inom ämnet idrott och hälsa men eftersom e-sport inte är ett medlemsförbund i Riksidrottsförbundet innehar det inte samma status som exempelvis fotboll, skytte och ishockey (Riksidrottsförbundet, 2017). Frågan som går att ställa sig är därför: Hur kan undervisningen i e-sport ske under ämnet idrott och hälsa när e-sport inte klassas som en idrott? Just den specifika frågan kommer inte det här arbetet att svara på fullt ut. Målet med undersökningen är att belysa hur undervisningen inom e-sport på gymnasieskolor i Sverige ser ut idag och därmed möjliggöra vidare diskussion kring hur e-sporten passar in i skolans undervisning i stort och mer specifikt under ämnet idrott och hälsa.

Då det i dagsläget inte finns någon forskning som behandlar undervisningen i e-sport är det ett utforskat område. Detta arbete ämnar undersöka hur lärare planerar och genomför sin undervisning i e-sport och hur det går att relatera detta till de olika kursplaner och kunskapskrav som finns. För en mer teoretisk förankring har även undervisningens koppling till lärandeteorier undersökts. Eftersom lärarna är de som ytterst formar undervisningen är det således den målgrupp som är mest intressant att undersöka.

1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med arbetet är att undersöka hur lärare som undervisar i idrott och hälsa -specialisering med inriktning e-sport planerar och genomför sin undervisning i förhållande till kursplan och kunskapskrav. Vidare syftar även examensarbetet att undersöka hur lärandeteorier framträder i undervisningen.

Följande frågeställningar behandlades:

- Hur planerar och genomför lärare sin undervisning i förhållande till kursplan och kunskapskrav?
- Hur behandlas centrala begrepp som exempelvis kroppslig förmåga och rörelsekaraktär?
- Hur framträder lärandeteorier i undervisningen?

2 Bakgrund

2.1 E-sport

2.1.1 Definition

Elektronisk sport, cybersports, gaming och virtuell sport är alla synonymer för benämningen e-sport (Jenny, Manning, Keiper & Olich, 2017). Det finns däremot ingen generellt accepterad definition av e-sport (Wagner, 2007). En frekvent använd definition av e-sport är att det är ett professionellt spelande som innebär ett tävlingsinriktat sätt att spela tv-spel i en professionell miljö. Däremot är inte Wagner (2007) enig med denna definition och anser att den inte får med alla aspekter av e-sport, han har därför definierat det som "ett område av sportaktiviteter där personer utvecklar och tränar mentala eller fysiska förmågor genom användandet av informations- och kommunikationsteknologier." (s. 3). Det råder dock delade meningar kring den definitionen och Jenny et al. (2017) argumenterar för att Wagners definition inte är applicerbar fullt ut på grund av att den uttrycker att aktiviteten antingen kan vara mentalt eller fysiskt ansträngande. Det är brett accepterat att skillnaden mellan en lek och en sport är den fysiska tillämpningen av en förmåga, vilket skulle saknas om en aktivitet endast är mentalt krävande.

Ytterligare en aspekt som lyfts av Jenny et al. (2017) är tävlingsaspekten då den anses ligga som en central grund för e-sportsindustrin och därför bör finnas med i definitionen. Istället för att följa Wagners (2007) definition har Jenny et al. (2017) valt att använda den enklare definitionen av e-sport, nämligen "organiserat tv-spelstävlande". Jonasson och Thiborg (2010) har även, i likhet med Jenny et al. (2017), valt att definiera e-sport som "tävlingsinriktat datorspelande".

2.1.2 Organisation och tävling

E-sport består av olika kategorier av spel med olika benämningar, som exempelvis "fightingspel", "first-person shooters" (FPS), "multiplayer online battle arenas" (MOBA) och tv-spel som bygger på befintlig sport, exempelvis fotbollsspelet FIFA (Funk, Pizzo & Baker, 2018). Samtliga spel utövas antingen enskilt eller i lag där två av de populäraste titlarna, League of Legends och Counter-Strike Global Offensive, spelas i lag om fem spelare. Den första stora tävlingen i ett spel var speltillverkaren Ataris "Space Invaders Championship" och arrangerades år 1980 (Li, 2016). Tävlingen hade då över 10 000 deltagare. Sedan dess har arrangemangen vuxit i storlek. År 2016 arrangerades världsmästerskapen i League of Legends i USA där finalen spelades inför ett utsålt Staples Center i Los Angeles med 20 000 i publiken och över 43 miljoner tittare som såg matchen online (Funk, Pizzo & Baker, 2018).

Spelet League of Legends är ett exempel på den ovan nämnda kategorin MOBA. Spelarna är indelade i två lag och målet med spelet är att förstöra motståndarens "nexus", en form av byggnad, längst in i deras bas (Rossel Llorens, 2017). Till sin hjälp har varje spelare en enskild karaktär med olika förmågor att använda sig av. Innan spelet startar väljer varje spelare vilken karaktär den spelaren kommer att använda under hela matchen. Vilken karaktär som väljs beror till stor del på vilken roll i spelet som spelaren har. Det finns fem olika roller att spela, top, mid, jungle, ad-carry och support. En match spelas alltid på samma karta och har en fast startpunkt, det finns ingen fast sluttid utan spelet avslutas när ett lags nexus är förstörd. På amatörnivå pågår en match i genomsnitt 35 minuter, under den tiden kan inte spelarna lämna matchen. Lämnar en spelare ändå matchen får spelaren en varning och sedan en eventuell bestraffning. Varje spelare tilldelas en ranking som kan förbättras eller försämrats beroende på utgången av en enskild match.

League of Legends är ett spel vars ligasystem till stor del liknar vanlig sport med olika ligor. Speltillverkaren Riot Games anordnar ligor där de största regionerna är Europa, Nordamerika, Korea, Kina och Sydostasien (Rossel Llorens, 2017). Varje liga är under en säsong indelad i två så kallade "splits", en under våren och en under sommaren. Under varje "split" spelas först ett ligaspel som sedan avslutas med ett slutspel. Under hösten arrangeras de årliga världsmästerskapen i League of Legends dit de bästa lagen från varje region bjuds in för att kämpa om världsmästartiteln.

En anledning till League of Legends succé som spel och e-sport kan tillskrivas dess tillgänglighet att titta på (Rossel Llorens, 2017). Riot Games har inte tagit betalt för rättigheterna att visa de olika ligorna och turneringarna utan alla har visats gratis på plattformen twitch.tv. Utöver att kunna se alla matcher gratis på twitch.tv visas även matcherna numera på YouTube och under 2015 visade även British Broadcasting Corporation (BBC) matcher från världsmästerskapen. Förutom att ligamatcher och turneringar sänds gratis på internet finns också möjligheten att titta på när amatörer och proffs spelar League of Legends utanför turneringar. Detta sker också på twitch.tv där proffsen och vanliga spelare visar upp sitt spelande och under tiden kommenterar matchen och ger tittarna tips. Att sända sitt eget spelande är något som blivit stort och det finns många amatörspelare som försörjer sig på att sända sina matcher och tjäna stora pengar på det.

2.1.3 E-sport som sport

Rossel Llorens (2017) har, med hjälp av Suits (1988a;1988b) grundstenar för sport, definierat vad som krävs för att ett spel ska klassificeras som en sport. Definitionen menar att en sport ska vara ett skicklighetsspel som består av fysisk aktivitet. Ett sådant spel ska också ha en stor följarskara samt en viss nivå av stabilitet. Att e-sport är ett skicklighetsspel är enligt Rossel Llorens (2017) uppenbart, spelarnas förmåga är en viktig del i e-sport eftersom de måste använda sig av olika verktyg och attacker för att, enligt spelets regler, besegra sin motståndare. Detta är också något som stärks av Hilvoorde och Niek (2016) då de tar upp att spelarnas motoriska rörelser för att förflytta objekt blir avgörande för spelets utfall.

När det kommer till den del av definitionen som avser fysisk aktivitet finns flera exempel att ta upp. Spelare behöver utveckla färdigheter i motorik och kroppskontroll, öga-hand koordination samt uthållighet för att kunna prestera (Rossel Llorens, 2017). Formen av fysisk aktivitet är mycket lik den fysiska aktivitet som exempelvis används inom sporten skytte. Även Hilvoorde och Niek (2016) jämför e-sport med andra typer av "traditionella" sporter. Precis som i golf, spjut och snooker innebär e-sport en förflyttning av ett objekt med hjälp av motoriska färdigheter. Även om intensiteten skiljer sig åt när det gäller rörelserna är det ändå komplexa koordinativa rörelser som används för att med kroppen, eller både med kroppen och ett objekt, förflytta ett annat objekt. Om den fysiska aspekten av e-sport inte skulle vara relevant så borde inte eventuella skador påverka spelarnas prestationer (Rossel Llorens, 2017). Skador förekommer dock och spelare har drabbats i den utsträckning att det har påverkat deras karriärer och i vissa fall även inneburit att de varit tvungna att avsluta dessa.

När det gäller den sista delen, att ett spel ska ha en stor följarskara samt en viss nivå av stabilitet anser Rossel Llorens (2017) att e-sporten har nått en nivå av följarskara som är världsomfattande. Detta är något som också stärks av Funk, Pizzo och Baker (2018) då de skriver om hur 2016-års världsfinal i spelet League of Legends spelades framför en publik på 20 000 personer i ett utsålt Staples Center i Los Angeles. Utöver de tittare som fanns på plats såg också ytterligare 43 miljoner personer finalen online. När det gäller stabilitet har spel som League of Legends och Counter-Strike: Global Offensive rankingsystem och matchar spelare med liknande färdighetsnivå mot varandra. Varje match resulterar också i vinst eller förlust

(Funk, Pizzo & Baker, 2018). Utöver ramar för att stabilisera spelet har också Riot Games, skaparen av League of Legends, byggt upp en tävlingsstruktur med ligor i olika världsdelar (Rossel Llorens, 2017).

2.1.4 E-sport som en form av idrott

I Sverige får idrottsrörelsen varje år anslag från staten. Detta ekonomiska stöd fördelas sedan av Riksidrottsförbundet (RF) till anslutna medlemsförbund (Riksidrottsförbundet, 2015). Anslaget har delats ut årligen sedan år 1913 då riksdagen beviljade ett bidrag på 100 000 kronor (Centrum för idrottsforskning, 2018). År 2017 uppgick bidraget till 2,1 miljarder kronor. För att ta del av bidraget krävs således medlemskap i RF. Detta medför att RF:s definition av idrott är en viktig del för att en aktivitet i Sverige ska klassas som idrott. Enligt RF (2009) är idrott "fysisk aktivitet som vi utför för att kunna ha roligt, må bra och prestera mera." (s. 11).

RF är dock inte de enda som definierar vad som är idrott. Engström (2002) beskriver hur begreppet idrott har använts på olika sätt de senaste 400 åren. Från ordets ursprungliga betydelse som var "verksamhet och sysselsättning" har begreppet fått en vidare mening, framförallt i samband med RF:s officiella definition och namnbytet på skolans ämne från "Gymnastik" till "Idrott" och slutligen till "Idrott och Hälsa". I sin egen definition av begreppet idrott väljer dock Engström (2002) att beskriva det som "Fysisk aktivitet som man ägnar sig åt i syfte att må bra, få bättre prestationsförmåga, ha roligt, lära sig olika motoriska färdigheter eller för att nå tävlingsframgång" (s. 16).

All fysisk aktivitet är dock inte idrott, även om all idrott är fysisk aktivitet. Trädgårdsarbete, blåbärsplockning och hushållsarbete är exempel på fysiska aktiviteter som inte är en idrott, eftersom aktiviteternas syften skiljer sig från den ovan nämnda beskrivningen (Engström, 2002). Den fysiska aktiviteten kan definieras som idrott på följande vis: "Idrott ses med andra ord som en social formad verksamhet, en särskilt arrangerad övning av kroppen, som inte ingår i förvärvsarbetet eller i de dagliga göromålen i övrigt." (s. 17). Det som definieras som idrott kan med andra ord variera och få nya innebörder då det inte finns ett bestämt innehåll med fasta strukturer.

Att det är en svårighet att definiera vad idrott är blir allt tydligare. Ett exempel på det är när RF under 2017 skulle besluta om medlemskap för nio specialförbund, inkluderat Svenska e-sportförbundet, som lämnat in ansökningar till RF (Riksidrottsförbundet, 2017). Den eniga stämman under mötet beslutade om att skjuta upp beskedet om medlemskap för alla ansökande specialförbund. Den angivna anledningen till detta var för att RF behövde förtydliga medlemskriterierna, bland annat genom att arbeta fram en tydlig definition av vad idrott egentligen är. Riksidrottsförbundet väntas alltså ha tagit fram en definition av vad idrott är när nästa möte arrangeras 2019. Då tas också beslut huruvida de ansökande förbunden ska beviljas medlemskap.

2.2 Ämnet idrott och hälsa

I ämnesplanen för Idrott och Hälsa på gymnasieskolan tas ämnets syfte upp (Skolverket, 2011). Där läggs vikt vid utveckling av kroppslig förmåga och förmågan att planera samt genomföra olika rörelseaktiviteter. Undervisningens betydelse för att eleverna ska utveckla ett intresse och en förmåga att använda sig av olika rörelseaktiviteter och naturen som en källa för välbefinnande tas också upp. Även livsstilens betydelse och eventuella konsekvenser av antingen fysisk aktivitet eller inaktivitet nämns. Det lyfts också upp hur undervisningen ska bidra till att eleverna tillägnar sig kunskaper om hälsa och miljö. I ämnesplanen för idrott och

hälsa skriver Skolverket (2011) uttryckligen att undervisningen “ska utgöras av fysiska aktiviteter utformade så att alla kan delta och utvecklas utifrån egna förutsättningar. Den ska bidra till att eleverna utvecklar förmåga att anpassa fysiska aktiviteter utifrån sina behov, syften och mål.” (s.1). Slutligen lyfts även stereotypa könsföreställningar, kroppsideal samt etik och moral upp.

Sju syften för ämnet har skrivits ut i punktform, dessa är följande:

- Förmåga att planera och genomföra fysiska aktiviteter som befäster och vidareutvecklar kroppslig förmåga och hälsa.
- Förmåga att genomföra och anpassa utevistelser utifrån olika förhållanden och miljöer
- Kunskaper om betydelsen av fysiska aktiviteter och naturupplevelser för kroppslig förmåga.
- Förmåga att hantera säkerhet och nödsituationer i samband med fysiska aktiviteter.
- Kunskaper om kulturella och sociala aspekter på fysiska aktiviteter och naturupplevelser.
- Förmåga att etiskt ta ställning i frågor om könsmönster, jämställdhet och identitet i relation till idrotts- och motionsutövande
- Kunskaper om de krav som olika situationer ställer på ergonomisk anpassning av rörelser. Förmåga att ergonomiskt anpassa sina rörelser till olika situationer och att bedöma hur miljöer ergonomiskt kan anpassas till människan.

En klarare bild av hur undervisningen ser ut i praktiken finns att få i skolinspektionens kvalitetsgranskning av ämnet idrott och hälsa (Skolinspektionen, 2018). Där framkommer att undervisningen nästan uteslutande utgörs av olika fysiska aktiviteter. Genomförandet av olika aktiviteter är något som prioriteras över att lära ut allsidiga rörelseförmågor. Reflektioner och samtal är något som tenderar att bortprioriteras och istället dominerar undervisning där eleverna hela tiden är i rörelse. I rörelsemomentet är det framförallt lekar, spel och idrott som dominerar och bollspel förekommer frekvent.

Kunskapsområdet hälsa och livsstil behandlas till stor del utanför lektionerna där eleven genom eget arbete i form av exempelvis en träningsdagbok och egna reflektioner får arbeta med området. Detta är något som kritiserats av Skolinspektionen (2018) som anser att allt för stor vikt läggs vid fysisk aktivitet under lektionerna. Eleverna bör istället ges mer tid att samtala och reflektera kring betydelsen av ord, begrepp och olika träningsformer.

Ämnets mål och syfte är något som på flera av de granskade skolorna behöver tydliggöras för eleverna (Skolinspektionen, 2018). Innehållet på lektionerna vid dessa skolor kopplas sällan till syfte eller mål och eleverna upplever att de inte känner till ämnets syfte och mål. Resultatet blir att de planerade aktiviteterna tar över och ämnets syfte samt mål hamnar i bakgrunden. Istället blir en hög aktivitet under lektionerna målet och syften samt förmågor som eleverna ska utveckla tas inte upp.

2.2.1 Idrott och hälsa specialisering

Undervisningen i E-sport kan ske inom ramen för kursen idrott och hälsa specialisering. Idrott och hälsa specialisering är en kurs under ämnet idrott och hälsa där specialisering inom vald idrott behandlas (Skolverket, 2011). Då kursen placeras under ämnet idrott och hälsa behandlas fem av idrottsämnets sju syften under kursen.

Dessa är följande:

- Förmåga att planera och genomföra fysiska aktiviteter som befäster och vidareutvecklar kroppslig förmåga och hälsa.
- Kunskaper om betydelsen av fysiska aktiviteter och naturupplevelser för kroppslig förmåga.
- Förmåga att hantera säkerhet och nödsituationer i samband med fysiska aktiviteter.
- Kunskaper om kulturella och sociala aspekter på fysiska aktiviteter och naturupplevelser.
- Förmåga att etiskt ta ställning i frågor om könsmönster, jämställdhet och identitet i relation till idrotts- och motionsutövande

Syftet för kursen är i princip detsamma som syftet för ämnet idrott och hälsa. Det som har exkluderats är friluftsliv, utemiljöer samt den ergonomiska delen i ämnet.

Vidare är kursens centrala innehåll relevant för lärarna då det redogör för vad undervisningen i kursen ska behandla. Det centrala innehållet består av åtta punkter:

- Regler, tekniker och taktik inom vald idrott.
- Planering, genomförande och analys av träningsprogram för vald idrott.
- Hur vald idrott utvecklar den kroppsliga förmågan.
- Vald idrott ur ett hälsoperspektiv.
- Vald idrotts organisation och historia.
- Organisation av barnverksamhet inom vald idrott.
- Kulturella och sociala aspekter på vald idrott.
- Etik och moral i förhållande till vald idrott.

Att det centrala för kursen är hur eleverna behandlar den valda idrotten i förhållande till en rad olika områden är något som även blir tydligt i kunskapskraven (Skolverket, 2011). I kunskapskraven läggs vikt på att eleven med goda rörelse kvaliteter genomför den valda idrotten men också på hur eleven kan beskriva den valda idrotten utifrån uppbyggnad och karaktär. Det ingår också att eleven, antingen i samråd eller efter samråd med lärare, planerar ett program för sin träning utifrån de utvecklingsbehov som eleven kan identifiera hos sig själv.

2.3 Lärandeteorier

Lärandeteorier beskriver olika teorier kring lärande och hur lärandet sker genom olika erfarenheter personer upplevt (Buchheister, 2018). Inom pedagogiken har lärandeteorier inte använts som en manual kring hur lärare ska tillämpa strategier eller använda sig av instruktioner. Istället går det att se det som att de erfarenheter en lärare förser eleven med är påverkade av lärarens egen syn på hur människor lär sig. Bland de ledande teorierna i synen på lärande finns kognitivismen, pragmatismen och det sociokulturella perspektivet vilka redogörs för nedan (Säljö, 2014).

2.3.1 Pragmatism

Pragmatism är en filosofisk tradition där namnet som förknippas mest med skola och utbildningen är John Dewey (Säljö, 2014). Uttrycket "learning by doing", som är ett vanligt uttryck kopplat till pragmatismen, är något som har använts i Sverige för att försöka förändra skolans arbetssätt. Genom att anpassa arbetssättet efter elever med olika förutsättningar och på så sätt göra det mer elevcentrerat skulle eleverna få det lättare att ta till sig kunskap. Pragmatismens grundtes är att kunskap är något som kommer till praktisk nytta för människan genom att underlätta hanteringen av problem som den enskilde ställs inför.

Enligt pragmatismen är det viktigt att undervisningen ser till så att eleverna får möjligheter att bygga vidare på sina tidigare kunskaper och erfarenheter (Säljö, 2014). Språket och kommunikation lärare och elev emellan blir en central punkt i undervisningen. Det får dock inte bli en kommunikation som är ensidig, det vill säga, läraren får inte vara den som endast står för kommunikationen utan eleverna behöver också vara aktiva. Risker med att det endast är envägskommunikation blir att eleverna memorerar informationen utan att faktiskt lära sig den. De har således ingen möjlighet att använda sig av den för att utveckla sitt eget tänkande eller förmågan att resonera och använda sina kunskaper. Av den anledningen förespråkas lärande som utgår från ett problem eller en undran hos eleverna.

2.3.2 Kognitivismen

Kognitivismens utgångspunkt är att människan är en informationsbehandlande varelse, information hämtas in, kodas och processas för att sedan lagras så att den vid ett senare tillfälle kan användas (Barsalou, 1992). Det finns dock begränsningar i mängden information människor kan ta in (Säljö, 2014). Lösningen på det problemet blir att kombinera flera segment av information och sätta samman dem till större block. På det sättet kringgås begränsningarna och förmågan att behålla information blir större. Enligt den kognitivistiska traditionen sker lärandet genom att hämta in, bearbeta och sedan sätta samman den information som hämtats in. Syftet blir att genom repetition säkra den inhämtade informationen i långtidsminnet.

För utbildning och synen på barns utveckling är det dock Jean Piagets teoretiska perspektiv som haft stor betydelse (Säljö, 2014). Två centrala begrepp i Piagets teorier är assimilation och ackommodation. Säljö (2014) beskriver assimilation som informationsinhämtande där en person sedan använder informationen för att bygga vidare på redan existerande kunskaper. Ackommodation beskrivs som en mer utmanande process där en persons idéer istället blir ifrågasatta genom nya erfarenheter. Ett exempel på dessa två begrepp kan vara att en person först lär sig vilka material som flyter, för att sedan utmanas genom att se en båt tillverkad av ett material som inte borde flyta. Då är det upp till individen att förändra sitt sätt att tänka. När det gäller undervisning och lärande är en viktig del att anpassning till barnets så kallade utvecklingsstadium sker. Barnet behöver befinna sig i rätt utvecklingsstadium för att kunna tillägna sig nya kunskaper.

2.3.3 Sociokulturellt perspektiv

Det sociokulturella perspektivet är starkt förknippat med Vygotskij och hans arbeten om utveckling, lärande och språk (Säljö, 2014). Vygotskij ansåg att förmågor som exempelvis tänkande, språk och kreativitet är speciellt för människor och syftar till hur människor kan utveckla mer kulturella förmågor som att läsa, skriva och räkna. För att lära sig dessa förmågor krävs dock att människorna använder sig av olika redskap, antingen intellektuella eller materiella. Detta kallas för mediering och är ett av de grundläggande begreppen när det kommer till det sociokulturella perspektivet. De intellektuella redskapen består av exempelvis bokstäver, räknesystem eller teckensystem medan de materiella redskapen är fysiska, till exempel en spade. Att skilja mellan dessa redskap är dock inte något som är självklart. Säljö (2014) skriver om hur en hastighetsmätare på en bil till exempel är ett fysiskt redskap men också fungerar med hjälp av tecken och symboler. Till följd av detta existerar termen kulturella redskap som innehåller både ett intellektuellt redskap och ett fysiskt redskap.

Inom det sociokulturella perspektivet nämns språket som ett centralt redskap (Säljö, 2014). Utan språket och kommunikation med andra människor skulle människan inte kunna skapa en gemensam förståelse kring världen och upplevelser i denna. Inom det sociokulturella perspektivet är språk all sorts kommunikation, allt från teckenspråk till bildspråk och talat

språk ses som metoder för mediering. Ett begrepp som i det sociokulturella perspektivet används för att beskriva lärandet är appropriering. Det innebär att en person lär sig att använda olika kulturella redskap och förstår hur de används. Genom vardagsspråket blir människor bekanta med olika termer och lär sig vad de olika orden betyder. Det sker ofta utan undervisning och det är på det sättet barn blir förtrogna med flera kulturella redskap. Vygotskij skiljer dock på vardagliga och vetenskapliga begrepp (Säljö, 2014). Vetenskapliga begrepp är ett område som innehåller begrepp som inte tillhör vardagen, utan är av mer vetenskaplig karaktär, exempelvis ekonomiska eller grammatiska begrepp. För att lära sig dessa begrepp är skolan en central del, i skolan möjliggörs elevens möte med de olika begreppen och kunskaperna utvidgas genom appropriering av dessa.

Inom undervisningsområdet är det mest kända begreppet den så kallade proximala utvecklingszonen (Säljö, 2014). Idén med den proximala utvecklingszonen är att när en person har behärskat en färdighet eller ett begrepp så är samma person också väldigt nära att behärska ytterligare ny kunskap. Utvecklingszonen är den zon där en elev är som mest mottaglig för instruktioner och förklaringar. Med relevanta och riktade frågor som stöd från en lärare kan eleven närma sig den nya kunskapen ända tills kunskapen eller färdigheten är behärskad. Principen för den här synen på lärande blir alltså att det en person behöver hjälp av någon mer kunnig för att klara av, kan den personen tillslut genomföra ensam.

3 Metod

3.1 Design

Examensarbetet har en kvalitativ tvärsnittsdesign där data samlades in med hjälp av semistrukturerade intervjuer vid ett specifikt tillfälle. Detta med avseende på examensarbetets syfte som var att undersöka hur lärare som undervisar i idrott och hälsa specialisering med inriktning e-sport planerar och genomför sin undervisning i förhållande till kursplan och kunskapskrav samt även hur lärandeteorier framträder i undervisningen.

3.2 Urval

Den urvalsmetod som användes i examensarbetet var snöbollsurval. Först tillfrågades två av deltagarna direkt av författaren. Anledningen till att dessa tillfrågades först var för att författaren var bekant med de båda deltagarna och ansåg att de var kvalificerade för att delta i examensarbetet. De båda deltagarna ombads sedan att ytterligare rekommendera eventuella deltagare som skulle passa för examensarbetets syfte. Vid förfrågan om deltagande skickades ett informationsbrev ut (se bilaga 1). Detta ledde till att totalt fem personer tillfrågades om deltagande i examensarbetet. Under arbetets gång valde en av deltagarna att avbryta sin medverkan. Slutligen inkluderades resultatet från fyra intervjuer.

Målgruppen för examensarbetet var anställda med någon form av ansvar kring skolans undervisning i e-sport. För att inkluderas i examensarbetet skulle deltagaren vara involverad i e-sportundervisningen på skoltid och undervisningen skulle, i någon form, ske inom kursen idrott och hälsa specialisering 1 och/eller 2. Samtliga deltagare var män och hade en genomsnittlig anställningstid på ett år. Deltagarnas åldersfördelning var mellan 20 och 25 år. Ingen av deltagarna hade en lärarutbildning med inriktning mot gymnasiet men en av deltagarna hade en pedagogisk utbildning. Övriga deltagare hade endast gymnasial utbildning. Den geografiska spridningen i urvalet har varit god då deltagarna som inkluderats undervisar i samtliga av Sveriges tre landsdelar.

3.3 Datainsamling

För insamling av data användes semistrukturerade intervjuer. Dessa baserades på en intervjuguide som tagits fram innan påbörjad datainsamling (se bilaga 2). Intervjuguiden bestod av fem övergripande teman med frågor som behandlade dessa. Temana var “bakgrundsfrågor”, med frågor kring exempelvis ålder och tidigare erfarenhet av arbete inom skola, “e-sportutbildningen i skolan”, “lektioner i e-sport”, “lärarens del i undervisningen” och “lärandeteorier”. Det sista temat belyser lärandeteorier indirekt genom frågor som kan kopplas till teorierna.

Datainsamlingen skedde över två veckors tid där varje deltagare intervjuades vid ett tillfälle. Intervjuerna pågick i cirka 40–60 minuter och skedde digitalt via kommunikationsprogrammet “Discord”. Både deltagare och författaren använde sig av webbkameror för att se varandra under intervjun. Hela intervjun spelades in med hjälp av programmet “Open Broadcaster Software”.

3.4 Databearbetning och analys

Det inspelade materialet från intervjuerna transkriberades i sin helhet för att sedan kunna analyseras. Analysen genomfördes med hjälp av en kvalitativ innehållsanalys (Graneheim & Lundman, 2004). Intervjuerna lästes igenom flertalet gånger för att kunna skapa en uppfattning kring helheten. Därefter delades texterna in i meningsenheter vilka kondenserades för att lyfta fram det viktiga med avseende på uppgiftens syfte. Efter det fick varje kondenserad meningsenhet en kod för att underlätta analysen. Koder som liknade varandra sorterades sedan in i kategorier där det centrala budskapet för intervjuerna framgick. Slutligen delades kategorierna in i tre stycken underliggande teman som var “planering och genomförande av lektioner i förhållande till kursplan och kunskapskrav”, “centrala begrepp inom ämnet” samt “lärandeteorier inom undervisningen”. Se tabell 1 för ett exempel på hur teman skapades.

Tabell 1. Exempel för att illustrera hur teman skapades

Meningsenhet	Kondenserad meningsenhet	Kod	Kategori	Tema
Kroppslig förmåga, alltså jag hade väl tyckt alltså att kunna utöva sin e-sport utan att stöta på massa skador och sånt antar jag, det går väl lite hand i hand med ergonomifrågan så att du har en aktivitet utanför esporten och inte bara sitter och nöter dataspel och äter rätt och sover rätt i guess.	Leva hälsosamt och vara fysiskt aktiv	Hälsosamt leverne		
Kroppslig förmåga då är det ju mer åt hur vi jobbar med hur man sitter och hur man liksom ansvarar för sin hälsa och hur man kan förhindra olika skador inom esporten som till exempel tennisarmbåge och handleder och såna grejer så då har vi ju idrottslärare som jobbar just hur man ska sitta och ha ryggen och händerna	Leva hälsosamt, arbeta skadeförebyggande och ha kunskap om ergonomi	Hälsosamt leverne och ergonomiska aspekter	Hälsoaspekter	Centrala begrepp inom ämnet

Det begreppet skulle jag innefatta mest är runt själva musen och eh ögonuppfattning alltså hur mycket du uppfattar på skärmen och hur du rör musen och sen så själva ögonen och musens eller handens samarbete med vad du vill göra	Begreppet innefattar öga-hand koordination och hur handens rörelser påverkas av samarbetet med ögonen	Öga-hand koordination	Kroppslig förmåga
--	---	-----------------------	-------------------

3.5 Metodologiska överväganden

3.5.1 Urval

Urvalet skedde genom ett så kallat snöbollsurval. Fördelen med ett snöbollsurval är att det går snabbt att bygga upp ett urval och att det underlättar vid kontakt med nya respondenter då de första deltagarna används som referenser (Denscombe, 2016). Genom att använda sig av de första respondenterna som referenser kan författaren öka sin trovärdighet och den första kontakten blir inte lika opersonlig. Vid ett småskaligt forskningsprojekt som detta examensarbete är snöbollsurval en teknik som är effektiv för att bygga upp ett lagom stort urval. Då urvalstypen egentligen är mest användbar när det inte finns någon urvalsram går det att argumentera för att ett bekvämlighetsurval hade varit mer passande. Anledningen till att det ändå blev ett snöbollsurval var att författaren hade kontakt med två undervisande lärare i e-sport och att ett sådant urval därför snabbare skulle ge fler deltagare. E-sportundervisning är också en förhållandevis liten verksamhet vilket medförde att det skulle bli tidskrävande och en utmaning att hitta tillräckligt många lärare som undervisade i e-sport med hjälp av något annat urval.

3.5.2 Datainsamling

I examensarbetet användes semistrukturerade intervjuer för datainsamling då syftet var att undersöka personers erfarenheter och uppfattningar (Denscombe, 2016). Intervjuer är en fördelaktig metod att använda sig av vid undersökningar av erfarenheter och uppfattningar kring ett område då det låter deltagaren utveckla sina svar och det går att tala utförligt om de undersökta ämnena. Nackdelen är dock att de är tidskrävande både vad gäller genomförandet av intervjuerna, transkribering samt analys av materialet. Möjligheten att kunna låta deltagarna utveckla sina tankar och idéer samt ställa följdfrågor ansågs dock vara en så stor fördel att semistrukturerade intervjuer valdes som datainsamlingsmetod.

Samtliga intervjuer genomfördes med hjälp av internetbaserade intervjuer. Intervjuerna skedde i realtid och med visuell kontakt med hjälp av en webbkamera. Internetbaserade intervjuer med visuell kontakt anses ha samma fördelar som intervjuer ansikte mot ansikte, däremot sparar författaren in på kostnader för resor när deltagarna är geografiskt utspridda (Denscombe, 2016). Att intervjun genomfördes med visuell kontakt är också en fördel då det kan underlätta en tolkning av intervjun då författaren också kan fånga icke-verbal kommunikation. Ytterligare en fördel med den internetbaserade intervjun är att både författaren och deltagaren i lugn och ro kan genomföra intervjun på en självvald plats.

Inspelningen av intervjun skedde med hjälp av mjukvaran Open Broadcaster Software som möjliggjorde både ljud- och bildupptagning. Ljudupptagning anses inte ha några större negativa effekter på intervjusituationen utan har främst fördelar (Denscombe, 2016). Med hjälp av ljudupptagningarna möjliggörs en fullständig dokumentation av det som sägs under intervjun, både av författaren och deltagaren. Då deltagaren kan uttrycka sig med hjälp av icke-verbal kommunikation användes också bildupptagning för att komplettera ljudupptagningen. Detta är något som kan vara en nackdel då kameror kan upplevas

påträngande och vara en distraktion för deltagaren. I det här fallet var dock deltagaren redan placerad framför sin egen webbkamera eftersom intervjun skedde via internet och det ansågs inte vara en nackdel att också spela in bilden som syntes i mjukvaran som användes för att genomföra samtalet.

3.5.3 Databearbetning och analys

Vid kvalitativa arbeten blir datamaterialet ofta stort och svårhanterligt, främst då de bygger på beskrivningar i form av exempelvis intervjutranskriptioner (Bryman, 2011). Eftersom materialet blir stort och omfattande är det därför viktigt att genomföra en ordentlig analys. I detta arbete används den kvalitativa innehållsanalysen som analysmetod. En nackdel med kvalitativ innehållsanalys är att det krävs tolkning av analysresultaten vilket kan påverka trovärdigheten. Det rekommenderas därför att analysen genomförs av mer än en person, detta för att få en så säker tolkning av materialet som möjligt (Elo m.fl., 2014). Det ställer dock krav på att det finns en god reliabilitet mellan de personer som gör analysen. På grund av arbetets omfattning och tidsbegränsning bedömdes det vara tillräckligt att analysen genomfördes av författaren själv. Dock togs det med i åtanke att det, som alltid vid tolkning, öppnar upp för att data kunde ha tolkats annorlunda om andra personer hade varit inblandade.

3.5.4 Etik

Under arbetet har hänsyn till de fyra forskningsetiska principerna tagits (Vetenskapsrådet, 2002). Alla deltagare blev i samband med förfrågan om deltagande samt inför intervjun informerade om syftet med arbetet, att deltagandet var frivilligt samt anonymt och att allt det insamlade materialet endast skulle användas i studiens syfte. Information om detta skickades ut i samband med förfrågan om deltagande (se bilaga 2). Genom att delta i intervjun gav varje deltagare sitt samtycke till att delta i studien.

Det inspelade materialet har endast varit åtkomligt för författaren och ingen utomstående har haft åtkomst till det vilket medför att deltagarnas anonymitet säkrats. I presentationen av resultatet framgår inte vilken deltagare som uttryckt vad vilket ansågs vara ett ytterligare sätt att förebygga igenkänning av en enskild deltagare.

4 Resultat

Baserat på den kvalitativa innehållsanalysen identifierades tre övergripande teman. Dessa var ”Planering och genomförande av lektioner i förhållande till kursplan kunskapskrav”, ”Central begrepp inom ämnet” och ”Lärandeteorier inom undervisningen”. Samtliga teman presenteras nedan.

4.1 Planering och genomförande av lektioner i förhållande till kursplan och kunskapskrav

Resultatet visar på att de flesta av deltagarna endast ansvarar för den del av kursen som behandlar det valda spelet. Deltagarna uppger att det förutom undervisningen i spelet också förekommer teoretisk undervisning i form av exempelvis historia, könsmönster och ergonomi. Utöver det finns också mer idrottsliknande inslag där fysisk träning i form av styrketräning, yoga och konditionsträning förekommer. De sistnämnda delarna av undervisningen är något de sällan är ansvariga för vilket en av deltagarna ger uttryck för; ”jag och den andra e-sportcoachen är med på de lektionerna och hjälper till men lektionerna bedrivs mestadels av rektorn och två andra som är utbildade lärare”. Att inte vara delaktig överhuvudtaget är också något som förekommer enligt deltagarna; ”jag vet inte exakt men jag har hört något om e-sportens historia från eleverna någon gång och sånt där, att de har pratat om var e-sport

befinner sig och var det kommer att gå i framtiden”. Det finns dock ett undantag och det är en av deltagarna som uppger sig ansvara för de delar som exempelvis berör e-sportens historia. Samma deltagare har också ett samarbete med ansvarig idrottslärare där de arbetar med hälsorelaterad undervisning och låter eleverna föra en form av loggbok över exempelvis träning, spelande, sömn och liknande.

Planeringen alla deltagare ägnar sig åt sker till stor del kring de lektioner där spelandet behandlas. När det kommer till hur mycket spelteori som tas upp på dessa lektioner skiljer det sig åt deltagarna emellan. Två av deltagarna uppger att de planerar så att eleverna i snitt får runt 60% praktiskt spelande och 40% spelteori. Att det är en jämn fördelning mellan teori och praktik är dock ingenting som är genomgående. De andra två deltagarna uppger att de försöker prioritera det praktiska spelandet under sina lektionstillfällen. Anledningarna är snarlika, då båda vill att eleverna ska kunna spendera tillräckligt med tid på spelandet. Den ena deltagaren uppger att det beror på den begränsade tiden eleverna får att ägna sig åt spelandet i skolan; “förutom lektionerna är det frivillig träning och då tycker jag det är bättre när de har mig på plats och vi kan ta vara på den praktiska delen och jag hjälper dem med det praktiska. Man vet aldrig hur mycket de tränar själva”. Medan den andre är mer direkt då han uttrycker att varje timme räknas; “vi har lagt upp det så att vissa lektioner spelar de hela tiden, bara för att varje timme räknas och man måste lägga ner tiden helt enkelt”. Här är det en av deltagarna som sticker ut då han pratar om planering av block i undervisningen där olika områden behandlas i block i ett visst antal veckor. Ett exempel är undervisningen kring lagutveckling; “jag satte upp veckor för när saker skulle vara klara och så fokuserade vi kanske på lagutveckling i fyra veckor”. Samma deltagare uppger också att det praktiska spelandet alltid utgår från den genomgång han håller i innan eleverna får spela.

Tre av de intervjuade deltagarna upplever att de har goda kunskaper om kursplanen. Att de har det förklaras framförallt genom att de också involverats i kursens arbete utöver det som de själva ansvarar för. En av dem upplever dock att det är först under det senaste året han tillägnat sig dessa kunskaper;

Det är mer under det senaste året som jag blivit mer involverad i just kunskapskrav och att ge omdömen. De första två åren var det bara coachningen i spelet jag hade med att göra men på grund av mängden elever så behövs mer lärarkraft så då har jag blivit mer involverad.

Deltagaren som inte var involverad i den mer teoretiska delen av undervisningen är också den deltagare som upplever sig ha mindre bra kunskap om kursplan och kunskapskrav; “jag har fått det förklarat lite kortfattat och då är det baserat på mål och att dom sätter upp mål som dom ska tänka på varje lektion och sen så utvärderas och betygsätts dem på det, det är den kortfattade förklaringen jag har fått”. Han uttrycker också att han gärna haft mer inblick i kursplan och kunskapskrav och tror att det är något som kommer att ske i framtiden men att det inte är så i dagsläget då den utbildade läraren har allt ansvar.

De deltagare som angav att de hade goda kunskaper om kursplan och kunskapskrav tar också hänsyn till dem, både i planering och undervisning. Kontinuerligt arbete med en tydlig progression där kunskapskraven och det centrala innehållet tydligt kopplats ihop med e-sporten är något som tas upp; “till exempel skulle de enligt kursplanen skriva ner vad de själva kan förbättra och då passade det bra att använda sig av repriserna inom spelet och göra en läxa av det”. Vägledning av utbildade lärare som är de som sätter betyg spelar också roll för hur deltagarna planerar. Det sistnämnda ger en av deltagarna ett exempel på; “min chef kommer oftast och säger att nu har vi inte sett tillräckligt av de här kunskapskraven från den

här gruppen av elever, kan ni göra lektion där de får visa att de kan det teoretiska och liknande, så det händer definitivt att jag tar hänsyn till det i planeringen.” Deltagaren som planerade undervisningen i block beskriver också hur han utgår från kursplanen och ser till att delar som står i kursplanen finns med under varje block; “jag vet ju ungefär vilka moment vi kommer att jobba på i en viss tid så då försöker jag få med alla de delar som står i kursplanen under den här fyraveckorsperioden”.

4.2 Centrala begrepp inom ämnet

De olika deltagarnas uppfattningar kring centrala begrepp inom ämnet skiljer sig åt, främst kring begreppen kroppslig förmåga och rörelse kvalitet. Majoriteten av deltagarna har uppfattningen att kroppslig förmåga handlar om fysisk aktivitet samt ergonomiska och skadeförebyggande kunskaper. Den ergonomiska aspekten är något som lyfts specifikt; “vi har ju en idrottslärare som jobbar med just hur man ska sitta och ha ryggen och händerna och alltihopa när man spelar så det är väl lite mer det jag tänker på”. Även kondition och styrka är något som förekommer; “kondition tycker jag är den absolut viktigaste och det är någonting som idrottslärarna fokuserat på mest och sen när det gäller styrka så är det framförallt bål och rygg som är störst i e-sport, det hänger ju lite ihop med att ha en god hållning”. En av deltagarna menar till skillnad från de andra att begreppet kroppslig förmåga i e-sport handlar mer om öga-hand koordination; “jag upplever att det innefattar hur mycket du uppfattar på skärmen och hur du rör musen, alltså själva ögonen och musens eller handens samarbete vilket leder till att du gör det du vill göra. Det skulle jag se som den kroppsliga rörelseförmågan”.

Kring begreppet rörelse kvalitet råder också delade meningar. En av deltagarna upplever det som att det är detsamma som kroppslig förmåga medan en annan inte har hört talas om begreppet. Två av deltagarna kommer dock med konkreta förslag när de får frågan om hur det går att se om en elev har bra rörelse kvaliteter inom e-sport. Den första är mer inne på personens fysiska förmåga; “du menar någon som är rätt vältränad liksom och om man ser att det tydligt hjälper den personen att prestera”. Den andra lyfter att det nog är rörelserna i spelet som det går att se på; “det är ju lite in game skulle jag säga, det är dina rörelser i spelet och hur man gör dem. Det är lite det jag ser som förmåga i rörlighet liksom”.

Begreppet hälsa behandlas också och där är det främst undervisning kring fysisk aktivitet, kost och sömn som deltagarna lyfter. En av deltagarna beskriver hur undervisning kring sådant är en del av det första året men att det mest sker på den teoretiska delen och inte under de timmar han ansvarar för undervisningen. Att hälsa är något som behandlas på den mer teoretiska delen av kurserna och inte i samband med deltagarnas lektioner är genomgående. En deltagare berättar att det enda hälsorelaterade han lyfter är berättelser från egna erfarenheter;

Jag har bara från egen erfarenhet på hälsodelen för det var en period där jag slutade träna och bara spelade, det blev för mycket och jag kom ingenstans och satt bara fast på samma nivå, just den erfarenheten har jag berättat och berättar fortfarande för mina elever. Jag säger också vad jag själv rekommenderar i en sådan situation och det verkar eleverna tycka är en jättebra erfarenhet.

Några lektioner med fokus på hälsobegrepp eller hälsa i samband med e-sport säger sig ingen av deltagarna utföra utan det ligger oftast på den utbildade läraren som har mer teoretiskt inriktade lektioner eller lektioner med fysisk aktivitet. En av deltagarna tar dock upp hur de ändå berör hälsa på lektionerna; “vi har dricka och snacksförbud inne på e-sporten och i e-

sportsalen och vi försöker ju begränsa energidrycker och berätta för eleverna vad det finns för konsekvenser med att dricka för mycket och sova för lite”. Ytterligare en deltagare tar upp sitt samarbete med idrottsläraren kring träningsdagböcker, eller en form av loggbok, som eleverna får genomföra vilket anses vara hälsorelaterat och tas upp i undervisningen.

4.3 Lärandeteorier inom undervisningen

I undervisningen dominerar det enskilda spelandet enligt majoriteten av deltagarna. Anledningen som de intervjuade anger är att det blir för stora nivåskillnader spelarna emellan om de delas in i lag och spelar tillsammans vilket beskrivs av följande citat; “det är få elever och alla är på så olika nivåer att det verkligen är svårt att få fem personer i ett lag som ska vara runt samma nivå, därför är det mer fokus på det individuella och att bli bättre individuellt”. Ytterligare ett problem som upplevs begränsande för möjligheterna till att spela i lag är att många elever har samma roller inom spelet; “det är många som spelar samma roll som man inte får ihop till ett lag”. Till skillnad från de tre övriga deltagarna har dock en av deltagarna valt att sätta ihop eleverna i lag, oberoende av elevernas nivå eller roller i spelet. Anledningen till detta är att han försöker blanda eleverna så mycket som möjligt för att undvika grupperingar i klassen.

Hur undervisningen i samband med det enskilda spelet ser ut varierar dock. En av deltagarna arbetar med spelarnas egna målsättningar; “de sätter ju upp egna mål och man börjar rikta hela träningen till att de ska nå sina mål”. En annan deltagare ger exempel på hur det kan se ut när fokus ligger på en person; “jag sitter bakom eleven och säger åt honom eller henne vad de ska göra, till exempel nu borde du göra det här eller titta på toplane eller köp en ward och lägg ut den här”. Ibland kan deltagarna också ha korta samtal med elever när de märker att en elev inte har en viss kunskap som är relevant i spelandet;

En av mina elever spelade en karaktär som har en speciell mekanik där man kan använda sin ability först och sen använda flash men ändå få ut flashen före abilityn eftersom det är en liten fördröjning på abilityn. Jag sa det till honom vilket öppnade upp ögonen för den eleven och vi kunde gå in i practice tool så att han kunde få prova det och då insåg han ju att oj, det här var ju mycket bättre att göra än tvärtom.

Den deltagare som själv delade in eleverna i lag använder sig inte lika mycket av enskilt spelande utan spelandet sker framförallt i bestämda lag. Spelandet kopplas ihop med genomgången och efter en genomgång kan lagen träna på specifika saker mot varandra i spelet; “jag har gett ut en övning att såhär ska ni träna på något, det finns många olika scenarion, ett exempel är när vi kör en inferno banan-take mot varandra och hur de då ska förhålla sig till vad det andra laget gör”. Dessa övningar följs sedan upp med en diskussion kring hur det gick för lagen; “sen pratar vi lite efteråt kring varför vi gjorde så här, vad gjorde vi bra och vad gjorde vi mindre bra, så att vi ser varför saker gick som de gick och inte bara att vi spelar för spelandets skull”.

Något samtliga deltagare också nämner är att gruppdiskussioner är en stor del av undervisningen. Dessa används både efter genomgångar och i samband med det praktiska spelandet. När deltagarna ombeds beskriva hur det kan se ut blir svaren liknande; “jag brukar gå igenom något jag har planerat och så påbörjar jag en diskussion eller låter en elev ta upp en situation där han tycker sig ha något problem och sen så låter jag dem diskutera fram en lösning”. En annan har hämtat inspiration från sin universitetsutbildning; “jag har alltid en slide i slutet på varje powerpoint där det står diskutera och så delar jag in dem i olika grupper där de får prata och så lyfter vi något från varje grupp i slutet”. Som tidigare nämnt använder

deltagarna även gruppdiskussioner i samband med spelandet, ofta efter avslutade matcher; “efter varje match samlas vi i en ring och pratar om saker som gått fel och kan förbättras”. Något som också lyfts av är användandet av motfrågor och ledtrådar vid gruppdiskussioner kring problem;

Jag brukar ge en ledtråd först och ställer ofta en motfråga till vad de har kommit fram till under diskussionerna och förstör det hela deras teori totalt så brukar de inse att det kanske inte var det bästa alternativet ändå, då brukar de börja tänka ännu mer själva och försöka ta sig runt motfrågan och komma fram till någon ny lösning

Enskilda elevers frågor och funderingar behandlas liknande av alla deltagare. Beroende på frågan och hur omfattande den är väljer deltagarna mellan att antingen ge eleven svaret direkt, ställa frågor kring området som kan hjälpa eleven att komma på svaret själv eller lyfta frågan i en gruppdiskussion med övriga klassen. Ibland förekommer det också frågor där deltagarna anser att svaret innehåller kunskap som kommer nytta till hela klassen och väljer då att ta upp detta i en genomgång; “om jag känner att många undrar över samma sak eller ser att många har problem med något så brukar jag gå in i ett separat klassrum med dem och köra just den genomgången”. Flera av deltagarna uttrycker sig också positivt gällande gruppdiskussioner, något som blir tydligt när en av deltagarna går in på varför de ofta använder sig av gruppdiskussioner i undervisningen;

Man får olika perspektiv på olika saker, för vissa saker kan det finnas väldigt många olika lösningar på och då är det bra att eleverna blir kreativa själva och ser nya lösningar, så att inte jag bara står och tutar i dem en lösning för då kan det bli ganska radiostyrt, det blir nästan som en robot av dem liksom

5 Diskussion

5.1 Metoddiskussion

5.1.1 Datainsamling

Arbetet hade en kvalitativ inriktning och för datainsamlingen användes semistrukturerade intervjuer. Valet av intervjumetod fungerade bra då det gick att ställa följdfrågor på deltagarnas svar och det gav också deltagarna en möjlighet att utveckla sina svar. En nackdel med de semistrukturerade intervjuerna var att deltagarna ibland utvecklade sina svar så pass mycket att de kom in på nya områden, mindre relevanta för arbetet. Under vissa intervjuer uppstod det problem då deltagaren inte förstod vissa begrepp. Detta handlar mest troligt om att det är begrepp som en utbildad lärare bör ha kunskap om men som inte är lika enkla för en utbildad lärare att förstå. Viss förklaring av frågorna fick därför ske, vilket kan ha påverkat deltagarnas svar på de frågor som behandlade begreppen. Efter intervjuernas genomförande framkom det att en del av frågorna i intervjuguiden inte gav relevant information med avseende på syfte och frågeställningar och därför hade kunnat exkluderas. Det är en av anledningarna till att det i en kvalitativ intervjustudie rekommenderas att göra en provintervju (Dalen, 2015). En sådan genomfördes inte i den här undersökningen, främst på grund av svårigheter att hitta tillräckligt många deltagare för att kunna göra provintervjuer utöver de som skulle ingå i arbetet. En provintervju hade möjligtvis kunnat göras med en student, men då undersökningsområdet var så specialiserat bedömdes inte en lärarstudent kunna bidra med realistiska svar på frågorna.

Även den så kallade intervjuareffekten kan ha påverkat deltagarnas svar så att de svarar på ett sätt som de tror att författaren förväntar sig att de ska svara (Denscombe, 2016). Då ingen av

deltagarna var utbildad lärare i idrott och hälsa kan det tänkas att författarens presentation som lärarstudent med inriktning idrott och hälsa kan ha påverkat deras svar. Speciellt eftersom det ämne som behandlades under intervjuerna var undervisning och planering i kurser under ämnet idrott och hälsa.

Valet att använda sig av internetbaserade intervjuer med hjälp av webbkamera upplevdes som framgångsrikt. Deltagarna kunde själva välja en plats där de kände sig bekväma och författaren behövde inte göra några resor vilket sparade både tid och pengar.

5.1.2 Databearbetning och analys

I analysdelen upplevdes en av nackdelarna vara att det handlar om en subjektiv tolkning av intervjumaterialet. Detta är något som stärks av Bryman (2011) som skriver att en nackdel med kvalitativ analys är att det krävs tolkning av analysresultaten och att det därför kan påverka resultatet. Det upplevdes som svårt att avgöra hur mycket författarens egna värderingar spelade in vid tolkning av analysresultatet. Vid genomförandet av detta arbete fanns inte möjligheten att låta fler personer analysera resultatet men det kan vara en fördel vid arbeten som innefattar en kvalitativ innehållsanalys.

5.2 Resultatdiskussion

5.2.1 Planering och genomförande av lektioner i förhållande till kursplan och kunskapskrav

Deltagarna uppgav att de främst var involverade i moment som berörde genomförandet och planerandet om det praktiska spelandet. Hur tiden fördelades mellan teori och praktik skiljde sig deltagarna emellan. Två av deltagarna hade runt 60% praktiskt spel och 40% spelteori medan de andra två uppgav att spelandet prioriterades och spelteorin inte var en lika stor del i undervisningen. I Skolverkets (2011b) kommentarsmaterial för idrott och hälsa tas fördelningen mellan teori och praktik upp men det ges inget generellt svar på hur fördelningen ska se ut. Istället lyfter de kunskapsbegreppet och att en elev behöver ha fakta, förståelse, färdighet och förtrogenhet för att inneha kunskap om ett område. För att kunna ha kunskap om exempelvis träning behöver eleven både ha faktakunskaper om träning, förstå dess betydelse, ha färdigheter och vara förtrogen med sin egen träning. På det sättet kan alltså eleven sägas ha kunskap om träning först när denne visar det både praktiskt och teoretiskt. Detta talar för att en viss mängd teoretisk undervisning krävs för att eleven ska kunna tillägna sig exempelvis teorier kring olika former av träning eller liknande. Hur den undervisningen ska ske nämns dock inte och det finns alltså inte några hinder från att koppla ihop teoretisk kunskap med praktiskt utförande under lektionerna.

Planeringen i förhållande till kursplan och kunskapskrav såg liknande ut för tre av deltagarna. De uppgav också, till skillnad från den fjärde deltagaren, att de hade goda kunskaper om kursplan och kunskapskrav. Dessa kunskaper hade de antingen tillägnat sig genom att vara delaktiga i den undervisning som utfördes av en utbildad lärare eller genom att ha diskuterat kursplan och kunskapskrav med en utbildad lärare. Deltagarnas planeringar utgick då från kursplanen och de försökte se till så att alla områden togs upp i undervisningen. För två av deltagarna var det de själva som var noga med att följa kursplanen medan den tredje främst planerade in lektioner utefter vad dennes chef sa att eleverna behövde visa upp för att erhålla ett betyg. Den fjärde deltagaren som sade sig ha mindre goda kunskaper om kursplan och kunskapskrav blev helt utelämnad till att lita på att dennes chef hade de kunskaper som krävdes. Han planerade endast utifrån det chefen uppgett var syfte och mål för lektionerna. Det verkar alltså vara så att ju mer kontakt som deltagarna hade med sina utbildade kollegor,

desto mer kunskap hade de också om kursplan och kunskapskrav vilket ledde till att lektionerna på ett tydligare sätt också kopplades till dessa.

5.2.2 Centrala begrepp inom ämnet

Deltagarna hade olika uppfattningar kring vad begreppet kroppslig förmåga syftar på. Den främsta uppfattningen var att det handlade om ergonomi, fysisk aktivitet och skadeförebyggande kunskaper. Skolverket (2011b) beskriver kroppslig förmåga som en elevs förmåga att bedöma, anpassa och utföra rörelseaktiviteter för att bibehålla eller utveckla sin fysiska förmåga. På gymnasiet handlar det då om att kunna använda sig av de sedan tidigare inlärd komplexa rörelseförmågorna som exempelvis koordination, kondition och styrka. I kurserna idrott och hälsa specialisering 1 och 2 är målet att eleven ska använda sig av en enskild idrott för att utveckla sin kroppsliga förmåga i stort, fokus ligger alltså inte på att bli så bra som möjligt i den valda idrotten. Att utveckla sin kondition eller styrka med hjälp av e-sport förefaller svårt, då e-sporten utövas sittande vid en dator. När deltagarna då nämner att de uppfattar den kroppsliga förmågan som har med styrketräning, ergonomi och kondition att göra så verkar de inte ha den valda idrotten e-sport i åtanke. En av deltagarna är inne på ett annat spår och menar att det istället handlar om koordinationen som är den kroppsliga förmågan som står i fokus inom e-sport, närmare bestämt öga-hand koordinationen. Detta är också något som Rossel Llorens (2017) lyfter i sin text där hon skriver om att e-sport kräver en hög nivå av öga-hand koordination. Det är alltså viktigt att göra skillnad på de kroppsliga förmågor som kan utvecklas för att bli så bra som möjligt på den valda idrotten och att utveckla sina kroppsliga förmågor med hjälp av den valda idrotten (Skolverket, 2011b).

Även kring begreppet rörelse kvalitet råder delade meningar. Några av deltagarna har inte kännedom om begreppet medan de två som ger konkreta förslag verkar ha liknande uppfattningar. Den ena av dem lyfter att det nog är något som innefattar att vara vältränad och att det hjälper eleven att prestera. Detta är något som Skolverket (2011c) tar upp i sina kommentarsmaterial om kunskapskraven. Begreppet rörelse kvalitet handlar om med vilken säkerhet och med vilket syfte en rörelse utförs och hur eleverna använder sin styrka, uthållighet eller liknande för att utföra en rörelse. Det den ovanstående deltagaren avslutar sin mening med är därför av yttersta vikt. Det handlar alltså om hur eleven kan använda sig av sin fysiska status genom rörelser som bedöms, inte den fysiska statusen i sig. Den andre deltagaren utvecklar det hela lite till och lyfter att det nog är rörelserna i spelet som det går att se på hur goda rörelse kvaliteter en elev har. Den synen på rörelse kvalitet är intressant då Hilvoorde och Niek (2016) tar upp just motoriska färdigheter som en viktig faktor för hur förflyttning av ett objekt sker. Spelarens rörelser utanför spelet påverkar objekt som existerar i spelet vilket gör att det i enlighet med Skolverkets (2011c) kommentarsmaterial bör gå att se hur eleven använder sig av sin fysiska status för att åstadkomma rörelser som påverkar spelet på ett, för ändamålet, lämpligt sätt.

5.2.3 Lärandeteorier inom undervisningen

I resultatet framkommer det att undervisningen främst genomförs i form av praktiskt spelande med möjlighet till coaching, gruppdiskussioner samt genomgångar. I de tidigare beskrivna lärandeteorierna förekommer dessa undervisningsmetoder på olika sätt, därför kommer en diskussion utifrån varje enskild lärandeteori att följa.

5.2.3.1 Pragmatism

Pragmatismen utgår från att teori och praktik är integrerade, att utföra något praktiskt kräver också reflektion och tänkande av person som utför det praktiska (Säljö, 2014). Detta är något som ligger nära en av deltagarnas undervisning där en genomgång av ett nytt ämne sker, eleverna får utöva det praktiskt och sedan reflektera och diskutera över hur det praktiska utövandet gick. Även språk och kommunikation är ett viktigt område inom pragmatismen.

Det är dock av vikt att det sker genom kommunikation åt båda håll (Säljö, 2014). För att undvika att elever bara memorerar information förespråkas lärande utifrån problem eller en undran hos eleverna. Undervisning utifrån elevers frågor och problem är något samtliga deltagare använder sig av. Främst sker det genom gruppdiskussioner men om det gäller ett mer omfattande område så behandlas det i genomgångar. Som ovanstående exempel visar så finns drag av pragmatismen i undervisningen hos samtliga deltagare.

5.2.3.2 Kognitivism

Kognitivismens utgångspunkt är människan som en informationsbehandlande varelse, där information hämtas in, kodas och processas för att sedan lagras (Barsalou, 1992). För att säkra informationen som hämtats in används repetition som ett verktyg för att säkerställa att informationen lagras i långtidsminnet (Säljö, 2014). Repetition är något som används inom det enskilda spelandet där eleverna får öva på nya förmågor för att lära sig dem och nå sina uppsatta mål. Det som i resultatet har tydligast anknytning till den kognitivistiska teorin är dock exemplet när en elev blir tvungen att förändra sitt sätt att tänka på grund av en, för eleven, ny erfarenhet som utmanar dennes tidigare idéer och förståelse. Detta är något som inom kognitivismen benämns som ackommodation och innebär att en person förändrar sitt sätt att tänka (Säljö, 2014).

5.2.3.3 Sociokulturellt perspektiv

Det sociokulturella perspektivet har likheter med pragmatismen. Båda teorierna bygger på att kunskap växer fram i samspel människor emellan (Säljö, 2014). Resultatet visar på att det finns flertalet tillfällen där eleverna ges möjlighet till kommunikation, både med sina klasskamrater och undervisande lärare. Inom det sociokulturella perspektivet är, som tidigare nämnts, den proximala utvecklingszonen ett viktigt begrepp (Säljö, 2014). Detta innebär att eleven i kommunikation med en mer kunnig individ, med hjälp av stöttning, kan lära sig nya kunskaper. Också det är något som resultatet tar upp att deltagarna använder sig av. Eleverna kan i diskussioner antingen med lärare eller klasskamrater få motfrågor eller ledtrådar och på så sätt får de en form av stöttning för att tillägna sig nya kunskaper.

5.2.3.4 Sammanfattande diskussion

Utifrån resultatet verkar pragmatismen vara den dominerande lärandeteorin som applicerats på undervisningen. Detta då den förekommer i allt från genomgångar, gruppdiskussioner och elevernas praktiska spelande. I och med att pragmatismen och det sociokulturella perspektivet har flera likheter går det att argumentera för att det sistnämnda också kan ses i flera delar av undervisningen. När det kommer till kognitivismen framträder inte den lika tydligt i undervisningen som de två andra lärandeteorier utan lämnar endast mindre avtryck som exempelvis i fallet med eleven som fick sina idéer och föreställningar ifrågasatta av en ny upplevelse.

5.3 Slutsatser och implikationer

Resultatet av arbetet visar på att deltagarnas planering framförallt sker runt det praktiska spelandet. Hur deltagarna planerar i förhållande till kursplan och kunskapskrav varierar då deras kunskaper om dessa skiljer sig åt. De som upplever sig ha kunskaper om styrdokumentet väljer att planera så att samtliga moment tas med i undervisning och det förekommer även att målen skrivs om i termer som passar för e-sporten. De deltagare som upplever sig ha mindre bra kunskaper om styrdokumentet planerar istället utefter vad de tycker är viktigt att kunna i själva spelet, eller utefter vad en ansvarig utbildad lärare anser att eleverna behöver arbeta med.

De centrala begreppen inom idrott och hälsa behandlas inte specifikt i undervisningen. Anledningen till det verkar vara att kunskaperna om dessa begrepp inte är speciellt bra. Flera av deltagarna är osäkra när de försöker förklara vad begreppen innebär för dem och hur det går att relatera dessa till undervisningen. Majoriteten av deltagarna har dock en åsikt om vad begreppen innebär, men behandlar sällan dessa i själva undervisningen.

De lärandeteorier som är mest framträdande i undervisningen är det sociokulturella perspektivet och pragmatismen, där den sistnämnda ser ut att vara den dominerande. Deltagarna använder sig gärna av elevernas frågor och problem i undervisningen och gruppdiskussioner är ett återkommande moment. Detta är något som går att knyta till de båda perspektiven. Att mycket är relaterat till själva spelandet är något som stärker att pragmatismen är den mer framträdande av de tre lärandeteorierna. Kognitivismen som är mindre framträdande syns i två fall, det första är när en elevs kunskaper blir utmanade av en ny erfarenhet och det andra är i elevernas repetition i form av egen träning på färdigheter inom spelet.

Resultatet visar på att utbildningen i e-sport följer ett liknande upplägg bland de undersökta skolorna. Det finns en utbildad lärare som ansvarar för teoretiska moment samt mer fysiska aktiviteter och en utbildad lärare som har stor erfarenhet av e-sport som undervisar i de delar som berör elevernas valda spel. Ett nära samarbete mellan dessa lärare ser ut att medföra en förbättring av planeringen utefter kursplaner och kunskapskrav. Ett mer omfattande samarbete leder också till att lärarna som saknar utbildning har lättare för att tolka centrala begrepp inom ämnet vilket kan leda till en bättre validitet i bedömningen av elevernas förmågor. Resultatet av studien kan därför vara av intresse för lärare, rektorer och skolor som bedriver undervisning inom e-sport. Genom en samverkan mellan alla inblandade finns möjligheten att erbjuda en utbildning där mål och syfte hela tiden är synligt för eleverna och lektionerna är väl anknutna till kursplan och kunskapskrav.

För att avgöra i vilken form som undervisning och bedömning främst bör ske behövs vidare forskning på området då det i dagsläget ser ut att finnas stora variationer i upplägget av både undervisning och kurser skolorna emellan. Några generaliseringar från detta examensarbete är svåra att dra då det är ett kvalitativt arbete med en begränsad mängd lärare som intervjuats, även om den geografiska spridningen bland skolorna varit bra.

6 Referenslista

- Barsalou, L. W. (1992). *Cognitive psychology: An overview for cognitive scientists*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber.
- Buchheister, K. (2018). Learning Theories. I *The SAGE Encyclopedia of Educational Research, Measurement, and Evaluation*. Hämtad 2019-05-22 från <http://sk.sagepub.com/reference/sage-encyclopedia-of-educational-research-measurement-evaluation/i12472.xml?term=Learning%20theories>
- Centrum för idrottsforskning. (2018). *Statens stöd till idrotten: Uppföljning 2017*. Stockholm: Centrum för idrottsforskning.
- Denscombe, M. (2016). *Forskningshandboken: För småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Lund: Studentlitteratur.
- Elo, S., Kääriäinen, M., Kanste, O., Pölkki, T., Utriainen, K., & Kyngäs, H. (2014). Qualitative Content Analysis: A Focus on Trustworthiness. *SAGE Open*, 4(1), 1-10.
- Engström, L.-M. (2002). Idrottspedagogik. i L.-M. Engström, & K. Redelius, *Pedagogiska perspektiv på idrott* (s. 15-26). Stockholm: HLS Förlag.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.
- Gymnasium. (2019). *Plugga e-sport på gymnasiet*. Hämtad 2019-05-22 från <https://www.gymnasium.se/nyheter/inspiration/plugga-esport-11560>
- Hilvoorde, I., & Niek, P. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27.
- Hällgren Graneheim, U., & Lundman, B. (2004). Qualitative content analysis in nursing research: concepts, procedures and measures to achieve trustworthiness. *Nurse Education Today*, 24(2), 105-112.
- Jenny, S. E., Manning, D. R., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18.
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.
- Li, R. (2018). *Good Luck Have Fun: The Rise of eSports*. New York: Skyhorse Publishing.
- Nordin, R. (2015, 18 Januari). Datorspel bör ses som en sport. *Svenska Dagbladet*. Hämtad från <https://www.svd.se/datorspel-bor-ses-som-en-sport>

Riksidrottsförbundet. (2009). *Idrotten vill - Idrottsrörelsens idéprogram*. Stockholm: Andrén Holm.

Riksidrottsförbundet. (2015). *Om Riksidrottsförbundet*. Hämtad 2019-05-22 från <https://www.rf.se/Undermeny/RFochsvenskidrott/OmRF>

Riksidrottsförbundet. (2017). *Idrotten väntar med besked om medlemskap till de ansökande förbunden*. Hämtad 2019-05-22 från <https://www.rf.se/Allanyheter/2016/idrottentantarmedbeskedommedlemskapiltilldeansokandeforbunden>

Rosell Llorens, M. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476.

Sigtuna Kommun. (2015). *Arlandagymnasiet startar e-sportutbildning*. Hämtad 2019-05-22 från <https://www.sigtuna.se/sv/Pressmeddelanden1/Arlandagymnasiet-startar-e-sportutbildning/>

Skolinspektionen. (2018). *Kvalitetsgranskning av ämnet idrott och hälsa i årskurs 7-9*. Stockholm: Skolinspektionen.

Skolverket. (2011a). *Ämne - Idrott och hälsa*. Hämtad 2019-05-22 från <https://www.skolverket.se/undervisning/gymnasieskolan/laroplan-program-och-amnen-i-gymnasieskolan/gymnasieprogrammen/amne?url=1530314731%2Fsyllabuscw%2Fjsp%2Fsubject.htm%3FsubjectCode%3DIDR%26tos%3Dgy&sv.url=12.5dfee44715d35a5cdfa92a3>

Skolverket. (2011b). *Om ämnet Idrott och hälsa*. Hämtad 2019-05-22 från https://www.skolverket.se/download/18.6011fe501629fd150a2892f/1530187287585/Kommentarmaterial_gymnasieskolan_idrott.pdf

Skolverket. (2011c). *Bedömningsstöd i ämnet idrott och hälsa - Gymnasieskolan*. Stockholm: Skolverket.

Suits, B. (1988). The Elements of Sport. i K. V. Meier, & W. J. Morgan, *Philosophic Inquiry in Sport* (s. 17-27). Illinois: Human Kinetics.

Suits, B. (1988). Tricky Triad: Games, Play, and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 15(1), 1-9.

Säljö, R. (2014). Den lärande människan - teoretiska traditioner. i U. P. Lundgren, R. Säljö, & C. Liberg (Red.), *Lärande Skola Bildning: Grundbok för lärare* (s. 251-309). Stockholm: Natur & Kultur.

Sveriges Radio (2017). *E-sportprogrammet på Arlandagymnsiet är populärt*. Hämtad 2019-05-23 från <https://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=114&artikel=6605486>

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

Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. i A. R. Hamid (Red.), *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development* (s. 437-442). Las Vegas, Nevada, USA: CSREA Press. Hämtad från https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports

7 Bilagor

Bilaga 1 Intervjuguide
Bilaga 2 Informationsbrev

Bilaga 1 - Intervjuguide

Bakgrundsfrågor

- Hur gammal är du?
- Hur länge har du arbetat som e-sportlärare?
- Vad har du för utbildning?
- Har du erfarenhet av e-sport sedan innan?
- Har du erfarenhet av arbete inom skolan innan du blev lärare i e-sport?
- Varför tror du att din skola startat en e-sportinriktning?
- Varför tror du elever väljer att läsa en e-sportinriktning?

E-sportutbildningen vid skolan

- Hur ser e-sportdelen av utbildningen ut på din skola, exempelvis kurser, ansvariga lärare och avsatt tid för träning?
- Är du ensam ansvarig eller har du kollegor/arbetar i ett lärarlag?
- Hur ser din arbetsroll ut? Vilka kurser ansvarar du för?
- Hur ser kursplanen/kursplanerna ut? Finns det en lokal kursplan utformad för e-sport på din skola?
- Hur ser ett, eventuellt, samarbete ut med en lärare som är ansvarig för undervisningen i idrott och hälsa?

Lektioner i e-sport

- Kan du beskriva vad eleverna gör under en vanlig lektion inom ramen för e-sport?
- Hur skulle du uppskatta att förhållandet mellan teori och praktik är under lektionerna?
- Hur mycket av lektionstid ägnas åt att praktiskt spela spelet?

E-sportlärarens del i undervisningen

- Vilka delar upplever du som viktiga när det kommer till att lära ut e-sport?
- Hur planerar du din undervisning?
- Upplever du att du har goda kunskaper om kursplan(er) och kunskapskrav?
- Tar du hänsyn till kursplan(er) och kunskapskrav i din planering, om ja, hur?
- Hur arbetar du som lärare med återkoppling till eleverna?
- Upplever du att det är en stor nivåskillnad på eleverna? Om ja, hur sker individanpassning av undervisningen?
- Hur ser du på centrala begrepp ur kursplanen inom idrott och hälsa specialisering så som kroppslig förmåga och rörelsekaraktär? Hur går detta att relatera till e-sport?
- Ämnet heter ju "Idrott och Hälsa" hur behandlar du hälsa-delen i din undervisning?
- Kan du beskriva hur du arbetar med bedömning? Summativ och formativ?

Lärandeteorier

- Använder ni er av mycket gruppdiskussioner i undervisningen? Hur ser de ut?
- Hur ser du på själva spelandet, är det en stor del av lärandet och hur går det isåfall till under lektionerna?
- Får eleverna enskild hjälp av dig eller en eventuell coach under lektionerna? Hur går det till?
- Hur behandlas elevernas frågor och funderingar? Diskussion, genomgång eller liknande?

Bilaga 2 - Informationsbrev

Hej!

Jag heter Atle Malmberg och studerar idrott och hälsa på ämneslärarprogrammet vid Göteborgs Universitet. Jag skriver just nu mitt examensarbete som handlar om hur lärare på e-sportutbildningar i Sverige planerar och genomför sin undervisning i förhållande till kursplaner och kunskapskrav. Examensarbetet är alltså inriktat på att studera undervisningen inom e-sport och min förhoppning är att det kan hjälpa till att fortsatt utveckla undervisningen på området.

Varför kontaktar jag då dig? För att undersöka hur lärare på e-sportutbildningar planerar och genomför sin undervisning behöver jag deltagare till min studie som är just lärare på en e-sportutbildning. Jag har via XXX fått reda på att du är verksam som lärare i e-sport och det är därför du tillfrågas om deltagande i den här studien. Ditt deltagande är helt och hållet frivilligt, du har också möjlighet att avbryta ditt deltagande när du vill. Studien kommer genomföras genom att jag intervjuar dig och ytterligare ett antal e-sportlärare enskilt under ca 60 minuter. Intervjuerna kommer att spelas in så att jag sedan kan transkribera dem. Det är dock viktigt att påpeka att det endast är jag som kommer att lyssna på dessa inspelningar. Du kommer att vara helt anonym och dina svar kommer inte att kunna härledas till dig. Studien kommer sedan att publiceras under sommaren/hösten 2019 och finnas tillgänglig via Göteborgs Universitet. Om du vill delta i studien eller har några andra frågor går det bra att svara mig här eller genom e-post/telefon.

Med vänliga hälsningar,
Atle Malmberg

Student Göteborgs Universitet
Pedagogiska Institutionen

E-post: *****@gmail.com
Telefon: 073-*****