

Dagmara Banach

Pedagogisk praksis i toppidrettsfaget e-sport

En etnografisk studie

Masteroppgave i pedagogikk, studieretning utdanning og oppvekst

Veileder: Vegard Frantzen

Juni 2020

Dagmara Banach

Pedagogisk praksis i toppidrettsfaget e-sport

En etnografisk studie

Masteroppgave i pedagogikk, studieretning utdanning og oppvekst
Veileder: Vegard Frantzen
Juni 2020

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap
Institutt for pedagogikk og livslang læring



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

E-sport kan enkelt forklares som en digital versjon av tradisjonell sport; aktiviteter og konkurranser som skjer på en dataskjerm i en virtuell verden. Dette prosjektet tar utgangspunkt i valgfaget e-sport som følger læreplanen til toppidrett. I denne masteroppgaven er jeg ute etter de observerbare kjennetegnene på den pedagogiske praksisen som oppstår i et e-sport klasserom ved en videregående skole i Norge. Jeg har i forbindelse med denne studien observert en e-sport klasse over to dager for å få innblikk i hvordan dette faget fungerer i praksis.

Resultatene fra denne studien er kategorisert i fem funn som beskriver kjennetegn ved den pedagogiske praksisen i den e-sport klassen jeg observert. Den pedagogiske praksisen i den observerte e-sport klassen kjennetegnes først og fremst av *det fysiske læringsmiljøet i klasserommet*. Med dette menes blant annet utstyret elevene får utdelt og måten klasserommet er innredet på samt måten de er plassert på i klasserommet. Dette funnet viser at så lite som plassering av stoler kan ha innvirkning på samarbeidet mellom elevene og det samarbeidet som oppstår mellom elevene og læreren. Dette funnet fokuserer på tilretteleggingen for de aktivitetene som skal utføres. Det andre funnet viser at den pedagogiske praksisen ved den aktuelle e-sport klassen kjennetegnes også av *læring gjennom samarbeid og gjensidig respekt*. Faget e-sport bygger mye på samarbeid; elevene danner lag og gjennom dette kan ha mulighet for å oppnå selvbestemmelse, tilhørighet og for å utvide sin kompetanse og ferdigheter. Lagarbeidet krever også at deltakerne respekterer hverandre for å oppnå størst mulig læringsutbytte og for å få best mulig resultat. Den pedagogiske praksisen i den samme klassen kjennetegnes også av *elevers interesse og motivasjon* for e-sport faget. Da dette faget er et valgfag, blir det mest sannsynlig valgt ut fra interesse for e-sport og databruk. Gjennom at elevene har interesse for faget, og en indre drivkraft mot å oppnå gode resultater både lagvis og individuelt, vil de være motiverte for å jobbe mot dette. Det nest siste, og kanskje største og viktigste funnet i denne studien forteller at den pedagogiske praksisen i e-sport klasserommet kjennetegnes av en *allsidig og engasjert lærer*. Det krever mye arbeid for å innlemme toppidrettslæreplanen i et fag som stort sett foregår på en dataskjerm. Læreren som skal undervise i e-sport må ha nok kompetanse og kreativitet til å se på læreplanen fra forskjellige vinkler, noe den aktuelle læreren, ut fra observasjonene mine, har mestret. Læreren viste også mye engasjement gjennom å være oppdatert når det kom til de forskjellige spillene og de gjeldende reglene som forandrer seg hele tiden, noe som kan gi muligheter for å oppnå et helt spesielt bånd med elevene hvor de er trygge på læreren og ser på han som både trener og veileder. Læreplanen i toppidrett tar for seg blant anna basistrening, ferdighetsutvikling og treningsplanlegging, og selv om dette innlemmes i klasserommet hvor elevene sitter mye foran en dataskjerm, tar også læreren elevene med i gymsalen for å trene på det samme som elevene må være oppmerksomme på i spillet og i den virtuelle verden, som for eksempel koordinasjon og lagspill. Disse elementene blir trent og vedlikeholdt også i den virkelige verden gjennom blant anna styrketrening og dermed kjennetegnes den pedagogiske praksisen i faget e-sport også av *fysisk aktivitet*. Det siste funnet tar dermed for seg fysisk aktivitet som en del av e-sport toppidrettsfaget.

Forskningsfeltet innenfor e-sport er desidert større i utlandet enn det er i Norge, og derfor vil jeg med denne studien spre budskapet og invitere flere til å forske innenfor nettopp dette. Denne studien kan også være til nytte for andre lærere og fungere som en inspirasjonskilde for hvordan de kan legge opp sin egen undervisning slik at alle elementene fra læreplanen blir ivaretatt i praksis.

Abstract

E-sports can easily be explained as a digital version of traditional sports; activities and competitions happening on a computer screen in a virtual world. This project is based on the elective high school subject called e-sport, that follows the curriculum for topsports subjects in Norway. In this master's thesis I am looking for the observable characteristics of the educational practice that arises in an e-sports classroom at high school in Norway. For better understanding for this study, I observed an e-sports class over two days to gain insight into how this subject works in practice.

The results of this study are categorized into five findings that describe the characteristics of the educational practice in the e-sports class that I observed. The educational practice of the observed e-sports class is characterized first and foremost by the physical learning environment in the classroom. By this is meant, among other things, the equipment students are given and the way the classroom is decorated and the way they are placed in the classroom. This finding shows that as little as the placement of chairs can have an impact on the cooperation between the students and the cooperation that occurs between the students and the teacher. The second finding shows that the educational practice of the current e-sports class is also characterized by learning through collaboration and mutual respect. The subject of e-sports relies heavily on collaboration; students form teams and through this, they may have the opportunity to achieve self-determination, feeling of belonging and to expand their competence and skills. The teamwork also requires that the participants respect each other in order to achieve the best possible learning outcomes and to obtain the best possible result. The educational practice in the same class is also characterized by student interest and motivation for the e-sports subject. As e-sports is an elective subject in high school, it is most likely chosen based on interest in e-sports and computer use. Because the students have an interest in the subject, and an inner drive to achieve good results both in teams and individually, they will be motivated to work towards this. The latest, and perhaps greatest and most important finding in this study tells us that the educational practice of the e-sports classroom is characterized by a versatile and dedicated teacher. It requires a lot of work to incorporate the top athletic curriculum into a subject that is largely conducted on a computer screen. The teacher who is going to teach e-sports must have enough skills and creativity to look at the curriculum from different angles, something that the teacher of the class I visited, based on my observations, has mastered. The teacher also showed commitment by being up to date when it comes to the different games and the current rules that change all the time, which can provide opportunities for achieving a very special bond with the students where they are confident of the teacher and watching him, as both trainer and mentor. The curriculum in top sports deals with basic training, skill development and training planning, and while this is incorporated into the classroom where students sit a lot in front of a computer screen, the teacher also brings the students into the gym to practice the same thing that students need to be aware of in the game in the virtual world, such as coordination and team play. These elements are also trained and maintained in the real world through other strength training and because of that, the educational practice in the subject e-sports is also characterized by physical activity.

The field of research in e-sports is decidedly larger abroad than it is in Norway, and so with this study I want to spread the message and invite more people to do research in this area. This study can also be of use to other teachers and serve as a source of inspiration for how they can set up their own teaching so that all elements of the curriculum are taken care of in practice.

Forord

Arbeidet med denne masteroppgaven har vært utrolig lærerikt og interessant fordi jeg har fordypet meg i et nytt og spennende tema. Likevel har skriveprosessen vært krevende blant annet på grunn av at hele verden ble rammet av Covid-19 som har gjort det svært vanskelig å være både student og menneske i hverdagen. Det har derfor vært helt spesielt å skrive masteroppgaven de siste månedene, og alle studentene fortjener en klapp på skulderen for å ha holdt ut i en vanskelig tid.

Jeg ønsker å rette en stor takk til veilederen min Vegard Frantzen for gode og konstruktive tilbakemeldinger. Det har vært en glede å dele masteroppgaven min med deg, du har motivert meg og vist meg hvordan jeg kan oppnå noe jeg trodde var uopnåelig. I tillegg vil jeg takke læreren og elevene ved den e-sport klassen jeg fikk besøke for å samle inn data til dette prosjektet.

Jeg er også evig takknemlig for all den støtten jeg har fått fra mine fantastiske foreldre og min ekstraordinære samboer, Jørgen; ingen har tatt imot så mye tårer og latter fra meg i skriveprosessen av denne masteroppgaven som disse tre. Likevel lot de meg ikke gi opp, selv om jeg har vurdert det flere ganger. 2020 har vært et spesielt og rart år, men likevel klarte jeg å nå målstreken, noe som gir meg sterk mestringsfølelse og en grunn til å være stolt. Alt blir bra igjen!

Trondheim, 25. mai 2020

Dagmara Banach

Innholdsfortegnelse

| | |
|--|----|
| Kapittel 1: Innledning | 1 |
| 1.1 Studiens oppsett og avgrensning..... | 2 |
| Kapittel 2: Konseptet «e-sport» og toppidrettsbegrepet | 3 |
| 2.1 Toppidrettsbetydning | 3 |
| 2.2 E-sport | 4 |
| 2.3 Læreplanen i toppidrett..... | 5 |
| 2.3.1 Del 1: Treningsplanlegging | 6 |
| 2.3.2 Del 2: Basistrening | 6 |
| 2.3.3 Del 3: Ferdighetsutvikling | 6 |
| Kapittel 3: Pedagogisk praksis..... | 8 |
| 3.1 Læringsledelse og læringsmiljø | 8 |
| 3.2 Lærerrollen i klasserommet | 9 |
| 3.3 Samarbeidslæring | 9 |
| 3.4 Samarbeidslæring i praksis..... | 10 |
| 3.5 Pedagogisk praksis | 11 |
| 3.6 Læring og selvbestemmelse..... | 12 |
| Kapittel 4: Metode | 14 |
| 4.1 Kvalitativ forskningsmetode..... | 14 |
| 4.2 Etnografiske studier..... | 14 |
| 4.3 Observasjon | 15 |
| 4.4 Forskningsprosessen og tilgang til feltet..... | 16 |
| 4.4.1 Valg av deltakere – e-sport klasse..... | 17 |
| 4.5 Feltarbeidet- gjennomføring av observasjoner | 18 |
| 4.6 Utfordringer ved observasjonen | 19 |
| 4.7 Etikk og kvalitet i prosjektet..... | 19 |
| Kapittel 5: Analyse | 22 |
| 5.1 Det fysiske læringsmiljøet | 22 |
| 5.2 Læring gjennom samarbeid og gjensidig respekt..... | 24 |
| 5.3 Høy interesse og motivasjonsfaktor | 28 |
| 5.4 Allsidig og engasjert lærer | 29 |
| 5.5 Fysisk aktivitet som en del av e-sport | 32 |
| 6.0 Avslutning | 38 |
| Ettertanke | 40 |
| Referanseliste | 41 |
| Vedlegg 1: Godkjennelse fra NSD | 44 |
| Vedlegg 2: Informasjonsskriv..... | 46 |

Figurer

| | |
|--|----|
| Figur 1: utformingen av e-sport-klasserommet..... | 22 |
| Figur 2: utforming av e-sport-klasserom (fysisk miljø) | 22 |
| Figur 3: Oppstilling sittestasjon e-sportklasse | 23 |
| Figur 4: e-sport-klasserom, elevene under "oppvarming" | 26 |
| Figur 5: Noe av utstyret i gymsalen | 33 |
| Figur 6: Utformingen av gymsalen | 34 |
| Figur 7: Styrkeøvelsene: balanse og styrke | 35 |
| Figur 8: Styrkeøvelsene, sideplanke..... | 35 |
| Figur 9: Elevene står i sirkel og kaster plastikkballer til hverandre: koordinasjonsøvelse. | 36 |

Kapittel 1: Innledning

Dette er en masteroppgave i pedagogikk, utdanning og oppvekst ved Institutt for pedagogikk og livslang læring, Norges teknisk-naturvitenskapelige Universitet i Trondheim. I innledningen til denne studien, vil jeg gi leseren et innblikk i de faglige og personlige begrunnelser og interesser som ligger til grunn for denne masteroppgaven sitt tema og problemstilling.

I denne masteroppgaven tar jeg for meg den pedagogiske praksisen i et relativt nytt toppidrettsfag som mange ikke vet så mye om. I starten av denne prosessen var det uklart for meg hva et slikt fag går ut på og hvordan det blir praktisert, noe som vekket min interesse for dette feltet. Idrett, som fysisk fostring, har historisk sett vært svært vektlagt i den norske skolen i mange år. Derfor er idrett og toppidrett, når elevene virkelig satser på å bli profesjonelle, temaer som mange i Norge har valgt å forske på. Toppidrett som skiskyting, fotball og håndball, på ulike nivåer av skolesystemet, har vært en interesse i lang tid, men når det kommer til e-sport som i dag betraktes som toppidrettsfag, er det lite å finne, særlig fra Norge. Feltet fremstår som ganske nytt, og det har ikke fått mye oppmerksomhet i Norge enda. Det å kombinere skolegang med satsing på toppidrett har derimot vært omtalt i lang tid, og et av de første studiene rundt dette ble gjort i 1988 ved Norges Idrettshøgskole av Tore Jan Killi. Selv om toppidrett ikke var et selvstendig fag i skolen på den tiden, viser denne studien at det allerede da var en stor debatt rundt det om elever ved den norske skolen skulle få avsatt tid, som en del av skoledagen, til å bedrive sin spesialidrett (Killi, 1988).

For å forstå hva e-sport er, må man først sette seg inn i generell PC-bruk i klasserommet, da e-sport foregår hovedsakelig på en dataskjerm og i en virtuell verden. PC-bruk i klasserommet er noe de fleste kan relatere til da Norge er et digitalisert land med høy teknologibruk. PC-bruk i skolen har i lang tid vært et mye omtalt tema og det har blitt gjort forsøk på å utvikle nye begreper som tar for seg klasseledelsen av et teknologirikt klasserom. Forskere Roschelle, Dimitriadis og Hoppe (2013) introduserte begrepet «classroom orchestration» som tar for seg teknologipregete klasserom og hvordan læreren må «orkestrere» klasseledelsen for å sørge for at læringen skjer både virtuelt, men også i det fysiske klasserommet. Arna videregående skole var den første skolen som innførte e-sport som eget toppidrettsfag i Norge (Solvang, 2019). Læreren som startet det hele, Sindre Rygg, har poengtert at gjennom å tilby et slikt fag, ønsker skoler å fange de elevene som havner utenfor både sosialt og i andre faglige aktiviteter på skolen. Det var også klart for andre lærere at mange elever var umotivert og hadde stor tro på at e-sport som fag vil fremme motivasjon og lærevilje hos elevene ikke bare i e-sport, men også i de andre fagene på timeplanen. Etter innføringen av e-sport faget var det også tydelig for skolen at færre elever droppet ut (Solvang, 2019). Toppidrettsfaget e-sport omfatter altså så mye mer enn «bare gaming»; undervisningen legger opp til fysisk trening, livsmestring, kostholdvaner og ferdighetsutvikling, noe jeg kommer tilbake til. Disiplin er også, ikke minst, en viktig faktor i disse timene.

Som alle fagene i den norske skolen, har også e-sport en læreplan undervisningen baserer seg på. Læreplanen som styrer e-sport faget er toppidrettslæreplanen; den samme som blir brukt på fotball- og skiskyting-linjene rundt omkring i landet. Gjennom denne studien vil jeg oppnå en større forståelse for hvordan e-sport fungerer i skolen og hvilken pedagogisk praksis som utøves i et slikt klasserom. I denne oppgaven har jeg valgt å fokusere hovedsakelig på den observerbare praksisen i et e-sport klasserom, og med bakgrunn i dette utarbeidet problemstilling for dette masterprosjektet som lyder *Hva kjennetegner den pedagogiske praksisen i et klasserom med toppidrettsfaget e-sport?* For

å belyse denne problemstillingen har jeg besøkt en e-sport klasse ved en videregående skole i Norge og samlet inn data gjennom observasjon. Gjennom utført feltarbeid i januar 2020 vil jeg prøve å forstå og belyse kjennetegnene ved toppidrettsfaget e-sport.

1.1 Studiens oppsett og avgrensning

I denne masteroppgaven kommer til å presentere tidligere forskning i det aktuelle feltet før jeg går over til gjennomgang av relevante teorier som hjelper med å belyse problemstillingen i denne oppgaven. Etter teorikapitlet kommer jeg til å presentere observasjon som er den metoden jeg valgte for å belyse problemstillingen denne studien tar for seg, og deretter de funnene jeg klarte å anskaffe gjennom feltarbeid. Dette er en etnografisk studie og det er viktig å bemerke seg at resultatene fra dette prosjektet beskriver den observerbare pedagogiske praksisen kun hos den ene klassen jeg observerte, noe jeg kommer tilbake til senere i oppgaven. Denne oppgaven handler om toppidrettsfaget e-sport, men jeg kommer ikke til å gå i dybden på de forskjellige spillene elevene kan velge mellom på den skolen jeg dro til. Jeg kommer til å nevne «Counter Strike» som er det spillet de fleste elevene i den klassen jeg observerte praktiserte, men jeg kommer ikke til å sette søkelys på hvilke pedagogiske muligheter og begrensninger spillet i seg selv har. Fokuset i denne oppgaven ligger i det som skjer i klasserommet og i samhandlingene mellom de involverte partene; lærer, elever og PC.

Jeg vil også gjøre leseren oppmerksom på at denne studien baserer seg på læreplanen i toppidrett som stammer fra utdanningsreformen fra 2006, altså Kunnskapsløftet. Høsten 2020 tar alle skolene i bruk den nye læreplanen som per i dag fortsatt er under utvikling, men da dette er en etnografisk studie som tar for seg de observasjonene jeg opplevde under feltarbeidet som fant sted i januar 2020, benytter jeg, og den klassen jeg fikk besøke, læreplanen for toppidrett slik den er i Kunnskapsløftet fra 2006.

Kapittel 2: Konseptet «e-sport» og toppidrettsbegrepet

I dette kapittelet skal jeg gjøre leseren kjent med definisjonen på e-sport og toppidrett. Jeg kommer til å forklare hvor det kommer fra, samt hvilken plass det har i skolen og samfunnet i dag. Jeg vil også gå inn på læreplanen til toppidrett og beskrive hvilke elementer som står sentralt i denne.

2.1 Toppidrettsbetydning

Ifølge filosofen Suits (2007) er all idrett basert på regler og har et mål. Målet for mange, og de fleste, er å bli best i det de holder på med. Man finner en form for konkurranse i alle idretter, og denne konkurransen resulterer i en vinner eller taper (Guttman, 2004). Ifølge teoretikeren Jeu (1972), krever det å vinne at man mestrer sin egen kropp fysisk, slik at man overmanner motstandere. Professor Guttman (2004) fastslår at all idrett stammer fra leken; det skal være en frivillig aktivitet som motiverer og gir fornøyelse. Sport, idrett og toppidrett som for eksempel ski, fotball og kampsport, viser seg gjennom mange forskjellige plattformer. Når idrett blir profesjonalisert, benyttes ofte benevnelsen toppidrett. Det har blitt utarbeidet en fellesidrettslig og overordnet definisjon av «toppidrett» av Olympiatoppen i den siste strategiplanen som gjelder fra 2020 til 2023. De definerer toppidrett som *«Trening og forberedelser i verdensklasse som fører til internasjonale toppresultater, avhengig av den enkelte idretts egenart og utbredelse. Idretten er på dette nivået første prioritet.»* (Olympiatoppens Strategiplan 2020-2023, 2019). Idrettsprofessorer Augestad og Bergsgard (2007) forklarer at med prestasjoner på internasjonalt toppnivå, menes de utøverne som kan kjempe om topp seks plasseringer i forskjellige internasjonale mesterskap. Dermed kan man fastslå at toppidrett i denne betydningen handler om de prestasjonene som finner sted nært den ytterste grensen av det mennesker kan oppnå fysisk og ikke minst mentalt.

Fordi ingen er like, ville det vært unaturlig å bruke samme definisjon på toppidrett i ulike sammenhenger, og av den grunn har Olympiatoppen utviklet flere begreper som definerer dette på en bedre måte, særlig mot den yngre generasjonen i samfunnet som er på vei mot å bli toppidrettsutøvere. Olympiatoppen velger å kalle disse for «morgendagens utøvere» og definerer de som *«Morgendagens toppidrettsutøvere er utøvere som driver omfattende trening og forberedelser gjennom en langsiktig progresjonsplan som kan føre fram til internasjonale toppresultater.»* (Olympiatoppens Strategiplan 2020-2023, 2019). Jeg ser på denne beskrivelsen som mer passende når det er snakk om elevene ved videregående skoler som holder på med toppidrett av ulike arter. Olympiatoppen har også en definisjon på toppidrettstrener-rollen, som læreren i alle toppidrettsfag må ta på seg, *«Toppidrettstrener: En person med rett kompetanse som leder, legger til rette for utøveres og lags helhetlige utvikling med mål om å nå resultater på internasjonalt toppnivå på kort og lang sikt. Med helhetlig utvikling menes fysisk, mental og sosial utvikling, på og utenfor idrettsarenaen.»* (Olympiatoppens Strategiplan 2020-2023, 2019). Allerede ut fra denne beskrivelsen kan en forstå hvor stor rolle den læreren har i et klasserom med toppidrettsfag; den skal ikke bare være en lærer, men også trener og coach som støtter elevene ikke bare i klasserommet, men også i det private liv.

Kunnskapsløftet av 2006 kom også med en beskrivelse av funksjonen til faget toppidrett. Der heter det at *«Gjennom programfaget toppidrett skal ungdom få muligheter til å kombinere videregående opplæring med idrett på høyt prestasjonsnivå, regionalt, nasjonalt og internasjonalt. Opplæringen skal gi utfordring, spenning, glede og mestring, og kan bidra til å utvikle den enkeltes selvtillit. I arbeidet med programfaget skal elevene*

utvikle evnen til å ta ansvar for andre og verdsette andres innsats.» (Utdanningsdirektoratet, 2006, s. 2). Ingen av tekstene til Olympiatoppen eller Kunnskapsløftet nevner e-sport, men da e-sport er et toppidrettsfag, er det kanskje ikke nødvendig, toppidrett vet de fleste nå hva er. Selv om e-sport er et toppidrettsfag, kjempes det fortsatt om at den skal få tittelen som egen «idrett» av Idrettsforbundet.

2. 2 E-sport

E-sport kan ifølge forskerne Hilvoorde og Pot (2016) forklares som digital sport og digital idrett (engelsk: e-sports). Med digital sport beskrives de aktivitetene som skjer elektronisk, for eksempel gaming (PC-spilling). Fordi flere land i verden beskriver e-sport som en idrett, utfordres det tradisjonelle begrepet «idrett» og hva det innebærer. Digitale spill og kulturen rundt disse er preget av «hastighet og akselerasjon», som kan gjøre de kompliserte å bli forsket på (Hutchins, 2008). Alt skjer fort inne i et dataspill, og handlingen er som regel ikke realistisk. Den store utviklingen innen dataverden og den raske veksten i spillindustrien, gjør at alt som blir publisert om spill i papirform i dag, har allerede vært debattert på Internettet i går (Hutchins, 2008). Når man velger å sette søkelys på det sosiale feltet i den digitale verden, hvordan relasjoner formes, produseres og endres over tid, samt at konkurrerende gaming er mer enn en «trend», klarer man å bli kjent med fenomenet «e-sport». I andre deler av verden er e-sport faktisk ikke så nytt sammenlignet med Norge; det første offentlige arrangementet innen e-sport fant sted i Korea allerede i år 2000, med 174 deltakere fra 17 forskjellige land (Hutchins, 2008). Medier og kommunikasjonsprofessoren Hutchins (2008) beskriver e-sport-utøvere som «cyber-atleter». Han forklarer også at man kan se klare likhetstrekk mellom Olympiske Leker og e-sport konkurranser, da begge arrangementer deler ut medaljer, har pallplassering, kampene blir kommentert og det er stort antall publikummere som følger med og heier på sitt favorittlag. Store e-sport konkurranser mellom de viktigste lagene blir i dag vist på tv og omtalt på radio. Dermed kan en merke at e-sport ikke er så forskjellig fra den ordinære idretten som de fleste mennesker klarer å relatere seg til. Likevel er e-sport født i, og fra, medier, noe som gjør den forskjellig fra den ordinære idretten, da den gjennomføres på skjermen og i et digitalt rom. Man kan sitte alene foran dataskjermen, men spille og interagere med mennesker fra hele verden. Dynamikken i spillene bestemmes av den tekniske forståelsen og ferdighetene, samt de programmerte mulighetene som fins i en datamaskin, i motsetning til fotball som utspilles fysisk på en fotballbane (Hutchins, 2008).

Det finnes mange likheter mellom de tradisjonelle sportsfestivaler og e-sport turneringer hvor utøverne blir omtalt som cyber-atleter (Hutchins, 2008). Begge grupper av utøverne har ganske like verdier og oppgaver; gode resultater krever dedikasjon til trening og god forståelse av teamarbeid, nøyaktighet, og tekniske ferdigheter for å oppnå seier gjennom den på forhånd planlagte strategien. Skal man bli god i noe som for eksempel pianospilling, fotball eller dataspillet «Counter-Strike» som er et strategisk lagspill jeg kommer tilbake til, må man trene mot å nå dette målet. Forskjellen mellom vanlige atleter og cyber-atleter er at i den tradisjonelle sporten kan man pådra seg alvorlige skader av å springe, hoppe og løpe da hele kroppen er i fysisk aktivitet på høyt nivå, mens cyber-atletene operer stort sett med hendene, fingrene og tomler. Selv om kroppen til en cyber-atlet ikke er utsatt for like store farer for skader, trenger også de å lære om skadeforebygging da de tross alt er idrettsutøvere, noe jeg kommer tilbake til. Begrepet e-sport viser den store endringen i samfunnet fra de siste årene da konkurrerende spill har den samme formen som den tradisjonelle idretten (Hutchins, 2008). Likevel er det ikke alle som er enige i denne

utviklingen, og neglisjerer viktigheten av å ha et eget begrep som omtaler nettbasert spilling som sport (Hutchins, 2008).

I en svensk studie utført forskere Rambusch, Jakobsson og Pargman (2007) ble e-sport utforsket med hovedblikk på spillet «Counter Strike» (CS), som jeg nevner ovenfor. Dette er et førsteperson-skytespill, og er et av de mest populære spillene i hele verden. Spillet så dagens lys først i år 2000. Det konkurrerende spillet velger de svenske forskerne (2007) å beskrive som et spill med en utforming som ligner den tradisjonelle idretten. De skriver blant annet at eventyret med CS kan starte gjennom en utprøving av spillet på gøy, før det senere inntar mer seriøs vinkling og utøverne faktisk jobber mot å bli den beste. Utøvelsen på høyt nivå krever raske reflekser, gode fingerferdigheter og enda bedre hånd-øye koordinering. Utviklingen av disse ferdighetene har alt å si for om utøveren klarer å nå målene sine. For å bli invitert til å være en del av de beste lagene, må man holde et høyt nivå og bli lagt merke til av de riktige personene, akkurat som i den tradisjonelle idretten, som for eksempel ski.

Andre viktige egenskaper som Rambusch et.al. (2007) nevner, er at hvert individ som ønsker å bli god i spillet, må endre sin synsvinkel. Man skal ikke se kun etter sitt eget beste lenger, men det som er best for laget og for fellesskapet. For å oppnå dette, må kommunikasjonsegenskapene være på plass, og en må evne å tilpasse seg til de endringene som foregår innad i laget og i e-sport verden. Utøverne må kjenne seg selv og sitt spill nok til å være en støttespiller for sine lagmedlemmer, da alt dette henger sammen. Utøverne må også ta på seg forskjellige roller avhengig av hvilken oppstilling de stiller med i forskjellige turneringer. Et annet aspekt som ifølge de svenske forskere (2007) har innvirkning på prestasjonen, er utstyret de benytter. Som eksempel nevner de at gode øretelefoner kan gi mulighet til bedre kommunikasjon og bedre hørsel i spillets gang. Selv om utstyret har en viss betydning, er det hovedsakelig gode ferdigheter som kreves for å oppnå et godt resultat og vellykket lagspill.

Rambusch og kollegaene (2007) nevner også det fysiske miljøet som en viktig faktor i spillingen; den typiske plasseringen er at fem spillere sitter på rad ved siden av hverandre, noe som gjør det å bruke sidemannen som et hjelpemiddel mulig. I samme studien har flere spillere uttalt seg om at læringen spillere mellom, foregår gjennom samarbeid og praksis i fellesskapet. Det ble også sagt at gjensidig samspill mellom den enkelte spiller, lag og motstandere bringer læring; spillerne er både «elever» og lærere under spillet da den sosiale interaksjonen innen og mellom lagene er avgjørende for utviklingen mot det å bli den beste. Selv om mye handler om lag og samarbeid, er det viktig at hver og en spiller forstår viktigheten av sine egne ferdigheter og trener slik at den selv er uavhengig og klarer å ta egne valg som er bra for fellesskapet (Rambusch et.al., 2007). Det nevnes også at man ikke kan se bort fra at det kan oppstå konflikter mellom spillere når de bestemmer seg for å forlate sitt nåværende lag, for å bli med i ett lag som er bedre, slik det også skjer i den tradisjonelle idretten. Lagene må også bli enige om strategier før spillet begynner, og alle må være kjent med hva deres rolle i laget består av, slik som i for eksempel fotball. Du som leser denne studien, har nå fått en liten smakebit på hva e-sport er og at det kan bli sammenlignet med tradisjonell sport. La oss gå videre og dypere; hvordan fungerer faget e-sport?

2.3 Læreplanen i toppidrett

Selv om e-sport ikke defineres som toppidrett i det store norske leksikonet, er det et faktum at det følger læreplanen til toppidrett på lik linje med fotball, langrenn og håndball.

Toppidrett er faktisk ikke så gammelt som man skulle ha trodd. Selv om fysisk aktivitet har vært en del av hverdagen til mange i flere tiår, tok det tid før toppidrett ble et eget fag i den norske videregående skolen. Man finner derimot ikke toppidrett som et selvstendig, valgfritt programfag i den norske skolen før året 2006. I utdanningsreformen som kom det året, Kunnskapsløftet, er faget toppidrett et valgbart programfag på idrettslinjen, men også et fag elevene som går studiespesialisering kan velge, uansett om skolen tilbyr idrettslinje eller ikke.

Hensikten med å innføre eget fag med en nasjonal læreplan ved navn «toppidrett» som ikke bare er tilgjengelig for de som går idrettslinjen var at «*Unge idrettsutøvere som ønsker å satse på målrettet og systematisk trening innen konkurranseidrett, skal gis muligheter til det*» (Utdanningsdirektoratet, 2006, s. 15). Toppidrett som et skolefag ble betraktet som et ledd i en stor systemendring, og de mulighetene samt begrensningene Kunnskapsløftet introduserte med dette faget, var avgjørende for hvordan den enkelte skole valgte å gjennomføre dette programfaget. Kunnskapsløftet hadde som politisk målsetning om å redusere statlig detaljstyring, slik at hver skole fikk en større mulighet til påvirkning av sine utdanningsprogrammer og til å tilpasse opplæringen til hver enkel elev og elevgruppe (Dale, 2010). Utdanningsdirektoratet kom med den gjeldende, nasjonale læreplanen i toppidrett, som nevnt tidligere, under Kunnskapsløftet i 2006. I føringene hos Utdanningsdirektoratet (2006) heter det blant annet at elever på toppidrett 1, 2 og 3 skal gjennomføre 140 årstimer hvor hovedområdene i faget omhandler treningsplanlegging, basistrening og ferdighetsutvikling. Elevene kan også komme opp i eksamen i dette faget, og har krav på sluttvurdering som skal danne grunnlaget for en standpunkt karakter.

Hovedområdene jeg nevnte ovenfor tar for seg forskjellige læringsmål som jeg nå kommer til å gjennomgå for å få bredere forståelse for hva læreplanen i toppidrett omhandler. Det er viktig å nevne at de tre hovedområdene utfyller hverandre, og må dermed ses i sammenheng. Jeg konsentrerer meg om læringsmålene for VG1 da det er den klassen jeg fikk tilgang til under feltarbeidet.

2.3.1 Del 1: Treningsplanlegging

Denne delen av læreplanen omhandler alle forholdene som er viktige i den teoretiske treningsplanleggingen både på kort og lang sikt. Under dette ligger også produksjon av egne treningsplaner tilpasset spesialidrettens krav til planlegging. Elevene skal også sette seg inn i regelverket i den idretten de utøver, og skal ha det klart for seg hvilke holdninger og hvilke krav til adferd og livsstil som forventes av en toppidrettsutøver. Eleven skal også kunne vurdere betydningen av restitusjon, kosthold og væsketilførsel, som alle spiller inn på prestasjonsutviklingen i den valgte idretten. Samtidig skal elevene også kunne forklare hovedtrinnene i en utviklingstrapp og ha klare mål for egen prestasjonsutvikling (Utdanningsdirektoratet, 2006).

2.3.2 Del 2: Basistrening

Under denne delen ligger variert trening av egenskaper som er viktige for prestasjonsutviklingen. Skadeforebygging i spesialidretten står også på denne planen. Eleven skal her lære seg å utvikle basisegenskaper som kan gi grunnlag for økt treningsbelastning. Elevene skal også, under dette punktet, kunne gjennomføre skadeforebyggende trening (Utdanningsdirektoratet, 2006).

2.3.3 Del 3: Ferdighetsutvikling

Dette hovedområdet innebærer systematisk og målrettet trening av ferdigheter som står sentralt for prestasjonsutvikling i spesialidretten. Eleven skal på dette området utvikle evnen til gjennomføringen av systematisk trening, samt klare å vise sine egne ferdigheter

i sin idrett. Elevene skal også utvikle evnen til å opptre i samsvar med de normene som kreves samt anvende gjeldende regelverk i idretten (Utdanningsdirektoratet, 2006).

I tillegg til de hovedområdene som fremheves i læreplanen for toppidrett, nevnes også de grunnleggende ferdighetene som skal utvikles: å kunne uttrykke seg mulig, skriftlig, å kunne regne, å kunne lese og å kunne bruke digitale verktøy (Utdanningsdirektoratet, 2006). Disse er innlemmet i kompetansemålene og bidrar til utviklingen av fagkompetansen. Det er viktig å påpeke at den nasjonale læreplanen ikke kommer med instruksjoner om hvordan læreren skal opptre i klasserommet og det er dermed opp til hver enkel lærer hvordan de velger å kjøre undervisning og hvilke metoder som blir benyttet. Treningsplanlegging, basistrening og ferdighetsutvikling høres så enkelt ut å utføre når man ser det i sammenheng med den tradisjonelle idretten i den norske skolen som for eksempel fotball eller håndball. Men hvordan fremhever man de hovedområdene i faget e-sport, hvor det meste skjer på en dataskjerm? Dette kommer jeg tilbake til.

Kapittel 3: Pedagogisk praksis

En lærer skal lære og ivareta hver enkel elev. Selv om det er mange som blir lærere i Norge og går ut fra de samme studiene med det samme vitnemålet, har alle lærere forskjellig praksis de utøver i møte med elever. I dette kapitlet vil jeg presentere hva jeg legger i den pedagogiske praksisen som utøves i hvert klasserom og jeg vil gjøre leseren kjent med relevante teorier valgt ut med forankring i hva jeg opplevde i feltarbeidet. Jeg kommer til å presentere klasseledelse i et klasserom med høyt teknologibruk, selvbestemmelsesteorien som er relevant i forhold til elevenes selvstendighet og ikke minst hva jeg legger i begrepet «læring», noe som kan være så mangt.

3.1 Læringsledelse og læringsmiljø

Jeg ser på lærere som ledere og veiledere i elevers liv; de har et visst ansvar for at elevene skal ha det bra og for at de skal klare å oppnå målene sine. Derfor er det viktig at lærere vet hvordan man skal veilede en klasse og være en god leder og lærer på en og samme gang. Måten en lærer leder en klasse fra starten av, har mye å si for læringsmiljøet (Krumsvik, 2014). Stortingsmeldingen «*Tid for læring- oppfølging av Tidsbrukutvalgets rapport*» (Kunnskapsdepartementet, 2010) beskriver klasseledelse og lærerens arbeid på denne måten:

«Lærerens arbeid i klassen innebærer pedagogisk ledelse for hele elevgruppen parallelt med læringsarbeidet for den enkelte elev. Skoleleders og klasseleders arbeid har mange likhetstrekk ved at lærerne har en viktig pedagogisk lederrolle overfor elevgruppene. En sentral oppgave for læreren som leder er å ta valg og beslutninger med grunnlag i mest mulig sikker viten. Dette vil sikre en kunnskapsbasert praksis i klassen og i skolen. Det inkluderende miljøet skolen står for – hele organisasjonens verdssystem – påvirker og påvirkes av hva som skjer og kan skje i den enkelte klasse.» (Meld. St. 19 (2009-2010), s. 18).

Selve begrepet «klasseledelse» har historisk sett fokusert mest på håndteringen av utfordrende atferd, men etter hvert blitt et begrep som omfatter et holistisk syn med fokus på klasseomgivelsene i forbindelse med lærerens strategier og elevers atferd (Krumsvik, 2014). Klasseledelsen omhandler ikke bare læringsstrategiene, men også den fysiske utformingen av omgivelsene, utvikling av regler som gjelder i det gitte klasserommet og opprettholdelsen av elevers oppmerksomhet og deres deltakelse i aktivitetene som foregår i timen, altså læringsmiljø. I nordisk litteratur blir klasseledelsen beskrevet i tråd med den demokratiske tradisjonen, hvor det blir lagt vekt på underveis- og sluttevaluering av elevers utbytte. Utdanningsdirektoratet har også framhevet demokratisk klasseledelse i sin rapport fra 2013, der det hevdes at klasseledelse er en mer demokratisk enn tradisjonell disiplinering, samt at det er læreren som skal ta ansvar og anerkjenne og verdsette elevene, slik at lærerrollen får autoritet (Utdanningsdirektoratet, 2013). En god lærer beskrives av Nordenbo (2008) som dyktig i sitt fag, men også som en god leder i klasserommet som skal skape psykologiske bånd til hver og en elev. En god klasseleder er da altså en med didaktisk kompetanse, kompetanse i læringsledelse og en med relasjonskompetanse (Nordenbo, 2008). En lærer er ikke god leder fra sin første dag som nyutdannet, det er noe man må jobbe med og utvikle gjennom god pedagogisk praksis og gjennom det å se behovene til hver enkel elev.

3.2 Lærerrollen i klasserommet

Utdanningsdirektoratet publiserte i 2012 en guide som tar for seg klasseledelse med fokus på de positive relasjonene som kan oppstå mellom lærer og elev; læreren skal tilby eleven både emosjonell og faglig støtte, samt en relasjon preget av tillitt og gjensidig respekt (Utdanningsdirektoratet, 2012). Videre heter det at motivasjonen og forventingene elevene stilles overfor skal være realistiske; det skal være struktur, regler og rutiner i klasserommet. Eleven skal føle en viss grad av selvbestemmelse gjennom skolehverdagen. Læreren skal også skape en positiv læringskultur som oppmuntrer til læring og dermed hjelper på motivasjon (Utdanningsdirektoratet, 2012). Den relasjonelle klasseledelsen nevnes nok en gang; læreren skal vise vilje til å bry seg om hver og en elev og skape et miljø med tilrettelegging både faglig og sosialt, her skal behovet om å føle tilhørighet dekkes.

Det moderne klasserommet har med tiden endret seg, og blitt mer teknologirettet enn det var før i tiden. Kan man dermed bruke den samme forståelsen av hva en god klasseledelse er, når dagens klasserom i videregående skoler er såpass teknologirikt og preget av skjermbruk? Det moderne klasserommet, krever en moderne lærer som klarer å håndtere de utfordringene som oppstår gjennom bruk av digitale læremidler (Krumsvik, 2014). Allerede 2002 kom det fram at det å håndtere teknologi i klasserommet regnes som en av de største utfordringene ved klasseledelse (Krumsvik, 2014). I forskningsrapporten «*Klasseleing og IKT i videregående opplæring*» kommer det fram at lærerne legger vekt på godt miljø med ro i klasserommet, men at de også ønsker å opprette klare regler og kontroll over elevers bruk av PC, når det gjelder klasseledelse i en moderne skole (Krumsvik, Ludvigsen & Urke, 2011).

3.3 Samarbeidslæring

Vi har nå sett på hvilken rolle læreren har i et klasserom med høyt teknologibruk. Et annet begrep jeg ønsker å introdusere for å forstå konseptet med toppidrettsfaget e-sport er «Computer-Supported Collaborative Learning» (CSCL) (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). «Collaborative Learning» vil jeg oversette som samarbeidslæring, og denne har stått sentralt i utdannings- og læringsvitenskapelig forskning helt siden 1980-tallet. Mange studier har vist flere fordeler med samarbeidslæring, men flere av de studiene har også påpekt at samarbeidslæring er en utfordrende prosess som ikke alltid fungerer like bra (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Fordi verden har utviklet seg teknologisk sett, har også elevene endret måten de interagerer med hverandre og med lærere på. Teknologi har gjort det mulig for elever å samhandle med andre elever som befinner seg på andre siden av kloden, og disse teknologiske fremskrittene har fått CSCL-feltet til å vokse. Da samarbeid sto sentralt og veldig tydelig i mine opplevelser fra feltarbeidet, er det veldig relevant å se nærmere på CSCL.

Hovedpoenget med CSCL er å fremme samarbeid gjennom å bruke teknologi på riktig måte (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Samarbeidslæring defineres som to eller flere mennesker som jobber sammen mot et felles læringsmål, hvor det samarbeidet innebærer symmetrisk engasjement fra alle deltakere for å oppnå dette målet (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Samarbeidet i denne forståelsen blir også preget av bruk av artefakter som PC. Teorien om «affordances» (Gibson, 1979) forteller om de mulighetene som kommer med det å ta i bruk forskjellige funksjoner av de ulike elementene i landskapet (klasserommet) kan tilby. Teorien ble senere videreutviklet av Norman (1999) som står for utformingen av

hjelpegjenstander som kalkulator og skrivemaskiner, noe som viser at mennesker og teknologi kan leve sammen, og til og med gjøre hverdagen vår enklere.

Gibson (1979) hevdet at «affordance» er en mulighet for å utføre forskjellige handlinger ut fra hvilket miljø man befinner seg i; for eksempel at en unge ser et tre i skogen og oppdager muligheten til klatring, samtidig som videokonferansesystem gir mulighet for kommunikasjon mellom to parter som befinner seg på to forskjellige plasser. «Affordances» er ikke en fast enhet, men må sees på som samarbeid mellom aktor og objekt, som kan være påvirket av kompetanse og bakgrunn (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Et objekt, som PC, har flere «affordances» men bare noen av de er nyttige og oppnåelige. CSCL konsentrerer seg om de teknologi-mulighetene som kan gi elevene større læringsutbytte gjennom samarbeidslæring.

Flere forskere har kommet fram til forskjellige måter en datamaskin kan støtte samarbeidslæring på. Pedagogene Lehtinen, Hakkarainen, Lipponen, Rahikainen og Muukkonen (1999) skilte mellom samarbeid gjennom-, og rundt datamaskiner. Samarbeidet gjennom datamaskiner tar for seg de situasjonene der datamaskiner brukes som medium for sosial interaksjon, for eksempel gjennom nettbasert forumdiskusjon. Det samarbeidet som skjer rundt datamaskiner referer, ifølge Lehtinen mfl. (1999), til det samarbeidet som foregår ansikt mot ansikt, men hvor datamaskinen er hovedfokuset i samhandlingen. Datamaskinen kan også betraktes som nyttig medium eller en begrensning, noe som er avhengig av hvordan den blir brukt. Datamaskinen blir til et nyttig medium når det representerer et verktøy for kommunikasjon og samhandling, og en begrensning når det begrenser alternativene eller pålegger en læringsagenda (Suthers, 2006).

3.4 Samarbeidslæring i praksis

Ifølge forskerne Jeong og Hmelo-Silver (2006) gir CSCL-teknologier elevene syv sentrale muligheter («affordances»); mulighet til å delta i en felles oppgave, kommunisere, dele ressurser, delta i produktive samarbeidsaktive læringsprosesser og sambygging, overvåke og regulere samarbeidslæringen og mulighet til å finne og bygge grupper og skape samfunn.

Elevene trenger tett oppfølging av læreren når det kommer til CSCL. Læreren må hele tiden gi oppgaver som fasiliterer ansikt-til-ansikt samarbeid gjennom en datamaskin (Lehtinen et al., 1999). Et viktig aspekt ved skoleoppgavene sett fra CSCL-perspektivet, er å gi elevene noe å snakke om; felles databaser, multimediaaktiviteter, videoer. Når teknologien blir et synlig samlingspunkt i klasserommet, blir den betraktet som både informasjonsmedium, men først og fremst som en ny kontekst der kunnskap og ferdigheter konstrueres og praktiseres. Teknologien hjelper også å avsløre forskjeller i forutsetningene hos elever, men kan også gi muligheter for å skape felles mening gjennom å identifisere flere perspektiver i en oppgave (Jeong & Hmelo-Silver, 2006). Teknologiske kontekster og oppgaver som gis elevene må innlemmes med de overordnede instruksjonsmålene som, for eksempel, læreplaner. Lærere må hele tiden jobbe mot det å innlemme teknologien i læringsmålene og de pedagogiske tilnærmingene som utøves i klasserommet. Gjennom deltakelse i forskjellige aktiviteter under et samarbeid, kan elevene stille og svare på spørsmål, gi tilbakemeldinger til hverandre og være enige eller uenige med andre gruppemedlemmer. En annen måte å støtte samarbeidslæring på er å utveksle og dele ressurser medlemmer imellom. For at dette skal være mulig, må lærere tilpasse og gi rom til at elevene kan dele ressurser, samt gi veiledning og instruksjoner om hvorfor de trenger å dele (Jeong & Hmelo-Silver, 2006). Gjennom dette vil elevene lære av hverandre, og dra

nytte av andres egenskaper. For at denne læringen skal kunne skje, må den delte informasjonen behandles og tas opp på en produktiv måte slik at ny kunnskap og nye problemløsninger kan oppstå innad i gruppa (Jeong & Hmelo-Silver, 2016).

Jeg har selv erfart at mange lærere i Norge, på forskjellige skolenivå, benytter Power Point i sin undervisning. Det å dele skjerm med andre som en teknologi kan være nyttig for å sikre at alle deltakere er på samme plass i aktiviteten (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). I CSCL forventes det at elevene stoler på seg selv og sine ferdigheter. Utviklingen av egen og gruppens kompetanse gjennom å «overvåke» læringssituasjonene og regulering av atferd i aktiviteten er avgjørende for vellykket samarbeidslæring. Teknologien hjelper med dette i den forstand, at den klarer å overvåke online-oppførsel til flere elever samtidig (Jeong & Hmelo-Silver, 2006). Lærere må være bestemte på hva de ønsker at elevene skal overvåke (følge med på) og hva poenget med dette er. Elevene kan for eksempel se på hvordan en annen elev spiller, og komme med tilbakemeldinger og kommentarer om hva som kan gjøres bedre, eller hva som ble gjort bra, slik at det oppstår læring og refleksjon. Dette kan igjen hjelpe elevene med å fremkalle endringer i deres oppførsel både online og i det fysiske klasserommet (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Begrepet «classroom orchestrering» som jeg nevnte innledningsvis, refererer til hvordan en lærer organiserer og administrerer lagaktiviteter i det fysiske klasserommet (Roschelle et al., 2013). Orkestrering i klasserommet vektlegger de utfordringene et teknologirikt klasserom byr på, og påpeker at lærere har en viktig rolle i å tilpasse det fysiske rommet til de aktivitetene som skal foregå. I denne forståelsen ser læreren på klassen som et orkester, hvor han selv er dirigent.

CSCL-feltet bygger på at forskjellige teknologier, som for eksempel datamaskiner, kan støtte og styrke samarbeidslæring (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). For å skape størst utbytte av samarbeidslæringen i samspill med teknologi, må man først forstå kompleksiteten mellom samarbeid og pedagogisk teknologibruk; hvilket verktøy som kan brukes for å møte elevens utfordringer på en god måte. For å håndtere utfordringene som kommer med teknologirikt klasserom, må oppgavene velges nøye av lærere, slik at det er tilrettelagt med både sosiale og tekniske verktøy for å sikre kunnskapssamarbeid både online, på PC skjerm, og offline, i det fysiske klasserommet (Jeong & Hmelo-Silver, 2016).

For å hjelpe elevene med å gripe de syv mulighetene Computer-Supported Collaborative Learning legger til rette for, både teknologisk og pedagogisk, må læreren hele tiden ha flere langsiktige pedagogiske mål i bakhodet (Jeong & Hmelo-Silver, 2006). I utformingen av arbeidsmetodene er det også viktig å huske på at hovedmålet skal være å hjelpe elevene med å lære, og ikke bare hjelpe de med å fullføre en oppgave; det kan være nødvendig å gi mindre støtte gjennom å gi utfordrende oppgaver, for å sikre at elevene klarer å oppnå læringsutbytte. Ifølge Kapur (2008) kan det å la elevene mislykkes på kort sikt være en måte å fremme læring på, på lang sikt. Læreren bør noen ganger skape kognitive forstyrrelser, slik at elevene klarer å stoppe opp, reflektere og jobbe sammen (Kapur, 2008).

3.5 Pedagogisk praksis

Som jeg nevnte innledningsvis, er ingen lærere like. Alle lærere har forskjellige måter de møter elever på, forskjellige måter de fremmer læring på, og forskjellige væremåter i klasserommet. Hver lærer har altså egen pedagogisk praksis. Hva som ligger i et begrepet «pedagogisk praksis» er ikke tydelig definert, men for å forstå hva jeg legger i dette begrepet, må vi ta en tur innen selve didaktikken. Ulike teoretikere definerer didaktikk

forskjellig, men den definisjonen jeg ønsker å bruke i denne oppgaven er Gundem (1948) sin definisjon, som forklarer at didaktikk er en teori om undervisning og en teori som fungerer som anvisning for undervisning. I denne definisjonen kommer det fram at didaktikken er en teoretisk vitenskap for, og om praksis. Didaktikk skal altså være både praksis og teori. Dermed kan man si at didaktikk er praktiskteoretisk planlegging, gjennomføring, vurdering og kritisk analyse av undervisning og læring (Gundem, 1948). Pedagogen Stenhouse (1975) så på læreren som en hovedfaktor i arbeidet med å gjøre undervisningen bedre. Læreren holdning til sin egen undervisning er det Stenhouse (1975) var mest opptatt av. For å utvikle generell didaktisk teori og kunnskap, må læreren sette praksis i sentrum. For å forbedre undervisningen, må man konsentrere seg om den praktiske undervisningsprosessen og lærerens funksjon i denne; læreren må være i stand til å analysere, vurdere og videreutvikle sin egen undervisningspraksis gjennom å systematisk observere det som skjer i klasserommet, forstå sammenhengene som oppstår og vurdere hva som fungerer godt, mindre godt og hvorfor (Stenhouse, 1975). Denne tilnærmingen gir en viss frihet da den gir rom for å ta konsekvensene av lærerens erfaringer, og gjennom de utvikle sin egen teori om praksis istedenfor å være bundet fast til en teori for praksis. Selv om alle fagene i den norske skolen opererer med læreplaner, er det først og fremst den enkelte lærer som har beslutningsansvaret (Hiim & Hippe, 1998). Oppfatningen av læreplanen kan være forskjellige fra lærer til lærer, og derfor kan arbeidsmetodene være ulike. Det er opp til læreren å avgjøre hvor mye ansvar hver elev får i realiteten. Den pedagogiske praksisen kan derfor sees på som det didaktiske arbeidet en lærer gjør gjennom å hele tiden forbedre undervisningen sin; innholdet må tilpasses til læreplanen, noe som krever kreativitet, selvrefleksjon og det å være kritisk til sin egen praksis, altså hva lærere gjør samt hvordan og hvorfor de gjør det.

3.6 Læring og selvbestemmelse

Undervisning og læring er ikke det samme; undervisning er det lærere gjør, mens læring er det elevene gjør når læreren legger til rette for det. Den definisjonen jeg identifiserer læring mest med, er Nyborg (1994) sin som lyder:

«Det å forandres — eller forandre seg — ved å gjøre, lagre, og tankemessig bearbeide lagrede og huskede erfaringer» (Nyborg, 1994:508).

Denne definisjonen viser at for å oppnå læring, må en forandre seg, og at læring er en prosess, ikke et produkt. Læring er altså en endring, en prosess som foregår over tid. Det finnes forskjellige tradisjoner og forståelser av hva læring er og hvordan læring skjer, og den jeg ønsker å presentere for bedre forståelse for denne studien, er den sosiokulturelle tradisjonen. Vygotsky, som er den fremste i denne tradisjonen, la vekt på viktigheten av læring i den forstand at man ikke bare lærer et lærestoff, men lærer samtidig å lære, altså en metakognisjon (Helstrup, 2002). Metakognisjon er menneskets evne til å reflektere over sin egen tenkning, forståelse og læring, samt bli selvbevisst på hvordan man lærer best, finne sin egen læringsmetode. Hovedtrekk ved den sosiokulturelle tradisjonen innen læring, er at all intellektuell utvikling og tenkning tar utgangspunkt i sosial aktivitet (Bakke & Tønnesen, 2007). Det at en klarer, etter hvert, å tenke selvstendig er altså følge av sosial virksomhet. I den sosiokulturelle tradisjonen, med utgangspunkt i Vygotskys tanker, kommer læringen fram ved at tenkningen utvikler seg fra det sosiale på mellommenneskelig plan til det individuelle (Bakke & Tønnesen, 2007). Enklere sagt, er hele tankesystemet til et menneske påvirket av den kulturen man er vokst opp i og blitt en del av; kulturens normer og regler fordi tankesettet er et innlært system som hver

enkelt har absorbert i samspill med andre og som blir benyttet i alle kontekster (Bakke & Tønnesen, 2007). Derfor er våre tanker ulike former for kommunikasjon, da vi har tilegnet oss dem i ulike kommunikasjonsprosesser.

Som du sikkert har bemerket deg, legger jeg stor vekt på samarbeid i denne oppgaven. Vygotsky mente også at samarbeid er viktig for læring, da mennesker kan yte mer i samarbeid med andre enn på egen hånd. Det mennesker får hjelp og veiledning til nå, kan de klare på egen hånd i morgen (Bakke & Tønnesen, 2007). Derfor betraktes mennesket som et aktivt, søkende og handlende vesen i denne tradisjonen, som også har mulighet til å lære og utvikle seg ut fra egne forutsetninger og potensiale.

Jeg vil påstå at motivasjon henger sammen med læring. For å prestere på best mulig måte, bør en være motivert for den aktiviteten som utføres. Å være motivert betyr rett og slett å være beveget til å gjøre noe; en person som har energi og drivkraft til å handle blir derfor karakterisert som motivert (Ryan & Deci, 2000b). Motivasjonen kan være forskjellig fra en til en annen, og det fins forskjellige typer motivasjon som forteller noe om hvorfor man er motivert til akkurat denne aktiviteten. Ryan og Deci (2000a) presenterer selvbestemmelsesteorien som behovsteori som beskriver hvordan atferden til mennesker blir styrt; nemlig at vi søker mot å dekke udekte behov. Denne teorien bygger på et ønske om å dekke de tre psykologiske behov som omfatter følelsen av selvbestemmelse, altså autonomi, kompetanse og tilhørighet. Hvis en klarer å dekke disse tre behovene, er man ifølge Gagne og Deci (2005) motivert og produktiv i den aktiviteten som utføres. Selvbestemmelsesteorien går dypt inn i menneskers motivasjon og personlighet, og belyser hvor viktig menneskers indre ressurser er for personlighetsutvikling, men også for atferdsmessig selvregulering (Ryan & Deci, 2000a).

Kapittel 4: Metode

I dette kapitlet skal jeg presentere de metodiske valgene som ble tatt for å belyse problemstillingen. Jeg har observert e-sport timer hos en klasse ved en skole i Norge for å få større innblikk i hva dette faget innebærer og hvordan det blir praktisert. Ved hjelp av detaljerte beskrivelser av hele forskningsprosessen i form av forberedelser, datainnsamling og analyse, skal jeg argumentere for hvorfor jeg valgte nettopp denne metoden og vise til hvordan disse prosessene utspilte seg. Mitt etnografiske utgangspunkt i feltarbeidet førte til at jeg kom tett på e-sport klassen og den pedagogiske praksisen som utøves i klasserommet og er derfor et godt utgangspunkt for senere analyse.

4.1 Kvalitativ forskningsmetode

Denne masteroppgaven søker å sette lys på et fenomen som det ikke er forsket mye på. Jeg ønsker å belyse det som kjennetegner den pedagogiske praksisen i et e-sport klasserom, og har dermed valgt å samle inn data gjennom observasjon med etnografisk tilnærming. For å komme i gang med vitenskapen er den som forsker nødt til å velge en metode for problemstillingen som skal undersøkes (Thagaard, 2013). Det skilles mellom kvalitative og kvantitative metoder i den samfunnsvitenskapelige verden. Kvalitativ tilnærming ønsker å belyse den meningen en tillegger et fenomen og kvantitative tilnærminger ønsker å kartlegge utbredelse gjennom for eksempel, spørreundersøkelser. Kvalitativ tilnærming vil benyttes hovedsakelig når man ønsker å belyse et fenomen man, i utgangspunktet, har lite eller ingen kjennskap til, og ønsker å fylle dette hullet (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2013).

Det fins lite kunnskap og forskning om e-sport særlig når det kommer til klasseromspraksis, og dermed var det naturlig å velge en kvalitativ tilnærming for å få en helhetlig forståelse av fenomenet. Fordi jeg var interessert i å finne ut hvordan e-sport fungerer som et fag i praksis, og hva som kjennetegner den pedagogikken som skjer i et slikt klasserom, ble det egentlig ganske tidlig i prosessen klart at jeg ønsket å benytte observasjon som datainnsamlingsmetode.

4.2 Etnografiske studier

Jeg har ved flere anledninger i denne oppgaven understreket at dette er en etnografisk studie, og jeg vil nå gjøre rede for hva jeg legger i etnografi. Etnografien stammer fra antropologi og Bronislaw Malinowski som regnes som antropologiens fremste mann (Hagen & Skorpen, 2016). Ordet «etnografi» kommer fra de greske ordene «ethos» og «graphien» som grovt oversatt betyr å skrive om folk; etnografien handler også om de menneskene og forholdene som studeres gjennom feltarbeid. Etnografi er en kvalitativ analysemetode som kjennetegnes blant annet ved at forskeren fordyper seg i verden til de som undersøkes; hvordan de handler, hva de gjør og hvordan de gjør det (Hagen & Skorpen, 2016). For etnografi er det viktigste verktøyet at virkeligheten må erfares. Etnografi er et kvalitativt studium som må foregå i naturlige omgivelser for gitte sosiale kontekster, hvor forholdene mellom menneskene og mellom mennesket og teknologi finner sted. Under etnografiske studier er det vanlig ta feltnotater og å bruke foto og video.

Det er vanlig å tilbringe lengere tid i feltet når man utfører etnografiske studier, men dette var ikke gjennomførbart i mitt tilfelle. Likevel vil jeg påstå at denne studien er av etnografisk art, da jeg gikk inn i en fremmed for meg verden for å observere og lære om den kulturen e-sport klasserommet lever i. Feltarbeidet er den fysiske forutsetningen for å kunne bruke etnografisk metode og benytte deltakende observasjon. Tradisjonelt sett har feltnotatene vært den sentrale metoden å samle inn data på under feltarbeid. Forskeren

noterer ned det folk sier og gjør, og i etterkant av observasjonene fyller ut med mer detaljerte beskrivelser (Hagen & Skorpen, 2016). I denne oppgaven bruker jeg ordene feltarbeid og etnografi om hverandre, da feltarbeid i dette tilfellet er en etnografisk prosess og dermed er feltarbeid synonymt med etnografi. Etnografi er det man gjør mens man er ute i feltarbeid (Hagen & Skorpen, 2016). Det viktigste med feltarbeidet i slike studier som denne, er at forskeren er fysisk til stede i en gitt periode. Forskeren er omgitt av studieobjektet hele tiden under arbeidet, noe som gjør feltarbeid til en skjellsettende opplevelse (Hagen & Skorpen, 2016).

4.3 Observasjon

I observasjonsstudier observerer forskeren det dagligdagse, enten skjult eller åpent, over en bestemt tidsperiode for å skaffe seg et innblikk i det som skjer i den bestemte konteksten, der og da (Tjora, 2017). Observasjon, som er den metoden jeg valgte å benytte for å belyse min problemstilling, er en metode som er mer opptatt av å utvikle egne teorier, enn å teste hypoteser som allerede fins og er blitt testet av andre (Hammersley & Atkinson, 1996). Feltforskning defineres av sosiologene Hammersley og Atkinson (1996) ved at forskeren deltar i folks dagligliv, enten åpent eller skjult og gjennom dette skaffer data som er med på å belyse problemstillingen.

Kvalitative studier kjennetegnes ved at de er intensive, og data samles inn gjennom ord eller handlinger (Jacobsen, 2015). Observasjon er en av metodene innenfor det kvalitative forskningsfeltet, og innebærer at forskeren ser på hva mennesker gjør og hvordan de oppfører seg i forskjellige situasjoner. Forskeren skriver ned hva som skjer under den observerte handlingen, og kan også benytte videoopptak for å skaffe mer konkrete data om det som faktisk skjer i gitte situasjonen. Observasjon er en datainnsamlingsmetode som egner seg til studier som handler om det observerbare; det mennesker gjør og ikke det de sier at de gjør (Jacobsen, 2015). Denne metoden tar for seg registrering av adferd hos enkeltpersoner og grupper. Observasjon foregår ofte, og som regel, på det fysiske stedet som er av interesse for problemstillingen, som i min studie er et e-sport klasserom. Observasjon gir mange muligheter til en forsker, men denne metoden har også noen begrensninger som forskeren må være oppmerksom på; man ser kun det mennesker gjør, og ikke hva de føler og tenker. Denne dataen har man ikke tilgang til hvis man velger observasjon som metode, og også derfor kan det være en fordel å utføre observasjonsstudier i samspill med intervju (Jacobsen, 2015). Dette var ikke aktuelt for meg, da min studie kun dreier seg om det observerbare; en praksis som foregår innen klasserommets fire vegger. Hadde jeg vært interessert i for eksempel elevers holdning til dette faget, eller deres mening om dette, hadde jeg, i tillegg til observasjoner, også utført intervjuer. Da dette ikke var tilfellet, var jeg tilfredsstillt med å benytte kun observasjon som metode i min masteroppgave.

Det skiller mellom ulike måter å utføre observasjon på, som avhenger av om den som undersøkes er klar over at han eller hun blir undersøkt (Jacobsen, 2015). I denne studien valgte jeg å benytte en åpen delvis passiv observasjon, noe som betyr at det var fra første stund tydelig at jeg var i en forskerrolle, og at det var en viss distanse mellom meg og deltakerne (Pedersen, Klitmøller & Nielsen, 2012). I en åpen delvis passiv observasjon skal forskeren minimere sin innflytelse på det som skjer i de forskjellige situasjonene som oppstår. Jeg var åpen om min rolle mot deltakerne; hva og hvorfor jeg forsket på nettopp e-sport, slik at de var bevisste på at de ble observert og hvorfor. I denne masterstudien

var både læreren og elevene opplyst om hva jeg gjorde der, hva jeg het, hvor jeg var fra og hva resultatene fra studien skal brukes til.

Jeg hadde ikke en deltakende rolle i det elevene eller læreren foretok seg, men jeg deltok noen ganger i aktiviteter som foregikk i undervisningen gjennom å hjelpe elevene å bære utstyr i gymsalen, svare elevene når de lurte på noe som omhandlet meg og min forskning. Elevene var også opptatt av at jeg hele tiden forstod hva som ble sagt og forklarte meg de ordene de brukte som jeg ikke kjente til. Deltakerobservasjon bygger på at det er nødvendig å delta i sosiale sammenhenger for å kunne få innsikt i de (Pedersen et al., 2012). Det er også viktig at for å få best mulig innsikt i det fenomenet som undersøkes, må forskeren utføre observasjoner i naturlige omgivelser for det fenomenet; altså at forskeren forflytter seg til de plassen der hendelsene finner sted (Jacobsen, 2015). Det ville vært unaturlig for meg å observere elevene i lunsjpausen når interesseobjektet i dette prosjektet er den pedagogiske praksisen og dens kjennetegn i et e-sport klasserom.

En annen utfordring ved kvalitative studier er forskerens posisjon i feltet; forskeren som undersøker mennesker og samfunnet vil ikke klare å være en verdifri tilskuer, men en deltaker i det samfunnet som undersøkes. Forskeren har verdier, men også fordommer, som kan være ubevisste i møte med forskningsfeltet, noe som gjør det vanskelig å skape nøytral og objektiv vitenskap (Halvorsen, 2003). Jeg befant meg i klasserommet der faget e-sport utøves, og min forforståelse samt bakgrunn kan være med å påvirke min posisjon i feltet.

4.4 Forskningsprosessen og tilgang til feltet

Det er alltid lurt å forberede seg og følge fastsatte retningslinjer når det kommer til datainnsamling i forskningsprosjekter. Sosiologen og statsviteren Grønmo (2016) peker på fem aspekter en forsker må tenke på før en begynner å samle inn data. Disse fem punktene var med på å hjelpe meg i denne prosessen da jeg er nybegynner når det kommer til datainnsamling og feltarbeid. Det første Grønmo (2016) peker på, er valg av felt; forskeren må velge et felt som hjelper i å belyse problemstillingen som forskningen setter søkelys mot. I mitt prosjekt er det tydelig at en e-sport klasse som befinner seg i et e-sport klasserom er det feltet som belyser problemstillingen på den beste måten. Sosiologen Grønmo (2016) peker videre på at forskeren må avtale adgang til feltet; forskeren må presentere sitt prosjekt for deltakere og få formell tillatelse til å utføre den valgte metoden, som i dette tilfellet er observasjon. Dette prosjektet ble først godkjent av Instituttet for pedagogikk og livslang læring ved NTNU, før det ble sendt videre til Norsk senter for forskningsdata (NSD) hvor det, etter justeringer, også ble godkjent (vedlegg 1). Deretter var det en skole i Norge som tok kontakt med meg og ønsket å delta i denne studien. Alle deltakere i dette prosjektet ble bedt om å lese et informasjonsskriv (vedlegg 2) som tok for seg formålet med studien og deres rettigheter. Deretter måtte alle de som ønsket å være med i prosjektet, signere dette og returnere til meg. Det tredje punktet Grønmo (2016) nevner som hjelpsomt for prosessen er å velge posisjon og synsvinkel forskeren ønsker å møte feltet med. Jeg laget meg en ganske strukturert plan i starten av denne prosessen. Jeg gjorde research og fordypet meg inn i e-sport verden før jeg dro for å utføre observasjoner; ved flere anledninger satt jeg på kveldstid og så på e-sport turneringer for å gjøre meg kjent med hvordan ting fungerer i denne verden. Det å avklare fokuset i studien er det nest siste punktet Grønmo (2016) nevner, da feltarbeid kan gi mange forskjellige opplysninger og inntrykk og det er klart at en forsker ikke kan ha med alt som foregår i feltet inn i sitt prosjekt. Mitt utgangspunkt var veldig nøytralt og objektivt da jeg

var hverken negativ eller positiv til faget, min interesse lå i å finne ut hvordan dette faget fungerer i praksis. Fokuset for feltarbeidet var dermed å legge merke til de oppståtte situasjonene som kan være med på å belyse problemstillingen for denne studien. Det siste punktet av forberedelsene til Grønmo (2016) er å avklare hvor åpen forskeren ønsker å være i feltet. I min studie var jeg som forsker helt åpen, og alle deltakerne, som nevnt tidligere, var klar over hvorfor jeg var hos dem og hva prosjektet mitt gikk ut på.

4.4.1 Valg av deltakere – e-sport klasse

Når en forsker har bestemt seg for et fenomen eller tema som skal studeres, må informantene velges. Valg av informanter kan skje ved tilfeldig trekking, men hvordan utvelgingen skjer, avhenger av formålet med studien (Ringdal, 2018). For meg var tilfeldig trekning ikke aktuell, da målet var å komme i kontakt med en e-sport klasse fordi problemstillingen min tar for seg nettopp slik klasse. Derfor ble det foretatt valg av informantene gjennom et strategisk utvalg, noe som betyr at deltakerne ble valgt ut på grunn av de egenskapene og kvalifikasjonene de har, som er strategisk riktig i forhold til dette prosjektets problemstilling (Thagaard, 2018). med andre ord ble deltakere til denne studien valgt fordi de går i en e-sport klasse.

Det er ikke mange skoler i Norge som har faget denne oppgaven omhandler, og dermed var målgruppen ganske smal. Med andre ord var det ikke mange skoler å velge mellom. Jeg tok først kontakt med en videregående skole i mitt nærområde som jeg visste hadde faget e-sport. Denne skolen kunne ikke være med i min studie da de hadde mye annet de holdte på med på den tiden, og anbefalte meg å søke videre. Selv om de ikke kunne bli en del av prosjektet mitt, delte den e-sport læreren jeg var i kontakt med et innlegg om studien min i et informasjonsforum for gaming og e-sport. Jeg delte også et innlegg på min Facebook side hvor jeg skrev at jeg ønsket å komme i kontakt med noen som har eller har hatt faget e-sport. Internettverden viste seg å være til stor hjelp. Etter noen dager, og etter at innleggene ble delt mange ganger og havnet på forskjellige steder i Norge, ble jeg kontaktet av en e-sport lærer som gjerne ville at jeg skulle basere mitt prosjekt på hans klasse, og dermed inviterte meg for å utføre observasjonene hos dem. Vi kommuniserte stort sett gjennom epost før feltarbeidet ble satt i gang. Jeg merket fort at læreren som kontaktet meg, var veldig engasjert og interessert i dette temaet, og da det ikke var så stor aldersforskjell mellom oss, kom vi fort overens og datainnsamlingsprosessen var i gang.

Jeg som forsker er veldig takknemlig for at denne læreren tok kontakt med meg, og for all den hjelpen jeg har fått fra han på veien. Denne læreren tok meg gjennom opplegget for faget og hvordan de legger opp timeplanen for dette faget. Både læreren og elevene har vært konstruktive og enkle å jobbe med. Jeg og læreren utvekslet mange eposter om prosjektet og våre forventinger til hverandre, og etter noen dager fikk vi klarsignal fra rektoren på den aktuelle skolen, NSD godkjente prosjektet og elevene signerte på samtykkeskjemaet slik at jeg kunne kjøpe flybilletter for å dra ute på min første forskningstur. Det var læreren som delte ut samtykkeskjemaet til elevene slik at alt det var klart for å sette i gang med observasjonene.

Jeg tok to turer til denne skolen, første turen var det en dobbeltime, andre turen var en trippeltime i faget. Klassen som ble observasjonsobjekt besto av 6 elever den første gangen jeg var der, og 8 elever den andre gangen. De var delt inn i forskjellige grupper ut fra hvilket spill de spesialiserte seg i og hvilket nivå de ligger på. Den ene gruppen besto av tre (fire den andre dagen) elever som var nybegynnere i spillet Counter-Strike. Den

andre gruppen var to elever som var på avansert nivå i samme spillet, og det siste laget bestod av to elever som spesialiserte seg i et spill som heter League of Legends.

4.5 Feltarbeidet- gjennomføring av observasjoner

Det kan være utfordrende å velge observasjon som datainnsamlingsmetode da det er vanskelig å vite hvilke data forskeren får tilgang til før selve observasjonen begynner, og dermed vanskelig å fastsette problemstilling i starten av forskningsprosessen (Hammersley & Atkinson, 1996). Etter å ha vært med i undervisningen i dette faget i to dager, oppdaget jeg hvor viktig arbeidet læreren som underviser i dette faget gjør, og ikke minst hvor mye arbeid dette faget består av. Dermed endret jeg fokuset fra elevers opplevelser, til den pedagogiske praksisen i et e-sport klasserom. Planen min var også å dra tilbake til den aktuelle skolen minst en gang til, men da jeg følte at jeg fikk nok data etter de to første dagene, og det faktumet at skolen lå mange hundre kilometerer fra min boplass, bestemte jeg meg for å bruke det jeg opplevde de to dagene jeg var der, og skrive en masteroppgave ut fra det jeg hadde. Hammersley og Atkinson (1996) poengterer i sine tekster at det er vanlig at miljøet en forsker foretar observasjoner i, er med på å bestemme den endelige formuleringen av problemstillingen, noe som gjenspeiles i denne oppgaven.

Selve observasjonene foregikk i klasserommet hvor undervisningen i faget e-sport foregår, og i en gymsal. Jeg fikk selv bestemme hvor jeg ønsket å befinne meg i klasserommet, men læreren anbefalte meg å gå litt rundt og titte på skjermene til elevene, for å få med meg hva de holder på med på best mulig måte, noe jeg gjorde. Jeg satt på en stol cirka midt i klasserommet slik at jeg hadde oversikt over alle der jeg satt. Elevene satt med ryggen til meg, og med ansiktet mot veggen. Jeg fant fort rytmen i det å skrive ned hva jeg observerer, og følte jeg gjorde en god jobb og fikk med meg mye av det som skjedde og som var av betydning for min studie. Hammersley & Atkinson (1996) forklarer at desto lengere tid det tar fra observasjonen gjøres til den blir skrevet ned, desto dårligere blir kvaliteten på den observasjonen, og derfor var det viktig for meg å skrive under selve observasjonen. De legger også til at notatene fra feltarbeid må etterarbeides ved at de bearbeides, utfylles og videreutvikles forskningsprosessen (Hammersley & Atkinson, 1996). Noen ganger skrev jeg ned hele setninger under selve observasjonen, andre ganger stikkord. Senere samme dag som observasjonene foregikk, satt jeg alene på hotellrommet og skrev inn notatene på PC så utfyllende det lot seg gjøre, slik at jeg ikke glemte hva som fant sted denne dagen. Gjennom den naturlige kommunikasjonen jeg hadde med e-sport læreren, fikk jeg stort innblikk i arbeidet hans; hvordan han må forberede seg til hver undervisning og hvilke oppgaver han har. Så fort jeg hadde mulighet, skrev jeg ned det jeg husket fra samtalene, men valgte å ikke notere underveis i samtalene for å ikke skape kunstig stemning. Feltnotatene skal bestå av de sosiale prosessene en forsker opplever og den konteksten det skjer i (Hammersley & Atkinson, 1996).

Som tidligere nevnt, er det vanskelig og nærmest umulig å forutse hva forskeren kan møte i feltarbeidet. Derfor er det vanskelig å legge detaljerte planer før selve observasjonene finner sted, noe jeg fikk oppleve da jeg endret fokus fra elev, til praksisperspektivet etter noen timer ute i feltet. Likevel, trenger forskeren å ha en viss peiling på hva som skal observeres. Det hadde vært umulig å samle inn noe som helst av data uten denne forforståelsen for sin studie (Hammersley & Atkinson, 1996). Av de grunnene er forskerrollen avhengig av åpenhet og tilpasningsevne i kvalitative forskningsmetoder slik at opplevelsene fra feltarbeidet kan være med på å forme hovedfokuset i studien (Grønmo, 2016).

4.6 utfordringer ved observasjonen

Som i alle andre forskningsmetoder, møter forskeren på flere utfordringer også ved valg av observasjon. Jeg vil påpeke at dette var min første gang som observasjonsforsker, noe som i seg selv er en stor utfordring. Heldigvis er ikke jeg redd for utfordringer ved det ukjente. Jeg fikk også god hjelp fra veilederen min både før, under og etter feltarbeidet, noe som garantert hjalp mye i denne prosessen. Jeg fikk tips om hvordan jeg skulle ta tak i observasjonene ute i feltet, hvordan jeg kunne notere, og hva jeg måtte tenke på i etterkant av observasjonene. Også det at jeg gjorde research angående denne metoden på forhånd var med på å gjøre det enklere for meg å være observasjonsforsker. Samtidig lærer man best av praksis, så jeg fant min egen måte å utføre observasjonene på gjennom å være i feltarbeidet, som jeg garantert kommer til å benytte meg av ved neste mulighet.

En av mange som uttaler seg om de typiske problemene forskere kan møte ved kvalitative metoder er Grønmo (2016). Han peker på fire typiske utfordringer forskere kan støtte på; det første er å bli avvist helt eller delvis, at perspektivet kan bli for ensidig, at deltakelsen i feltet kan påvirke aktørene samt som observasjonene kan påvirke aktørene på forskjellige måter. Mine opplevelser fra feltarbeidet avkrefter de overnevnte utfordringene, jeg følte ikke at jeg ble avvist på noen som helst måte; både elevene og læreren var interessert i at jeg skulle få forståelse for hva e-sport er og hva de holder på med. De var inkluderende og nysgjerrig på min forskning. Både elevene og læreren godtok meg fra første stund jeg stod i deres klasserom, og jeg vil dermed konkludere dette med at de både godtok at jeg var til stede og at jeg skulle observere det som skjedde innenfor de fire veggene av klasserommet. Jeg tror heller ikke at deres oppførsel ble påvirket av mitt nærvær, og vil påstå at de til slutt glemte at jeg var der da jeg fort ble en del av klasserommet. Likevel vil jeg også poengtere at perspektivet i denne studien kan sees på som ganske ensidig, da det kun var jeg som observerte og var i feltarbeidet. For å unngå at oppgaven blir for subjektiv, har jeg benyttet meg av mye teoretisk stoff for å prøve å forstå situasjonene som oppsto i feltet fra flere sider og drøftet aktivt hele prosessen med min veileder for å unngå for mye ensidighet i resultatene fra dette feltarbeidet.

4.7 Etikk og kvalitet i prosjektet

I alle typer observasjonsstudier, og forskning generelt, må man forholde seg til de etiske sidene ved forholdet til deltakere, og de rettighetene deltakere har i prosessen (Thagaard, 2018). Etikk er læren om moral; om det som er rett og galt. Forskningsetikk er de grunnleggende moralnormene for den vitenskapelige praksisen (Ringdal, 2018). Det finnes moralske og etiske retningslinjer som er med på å regulere vitenskapelig virksomhet, uansett om man velger kvalitativ eller kvantitativ tilnærming. Informert samtykke er, etter min mening, det viktigste en forsker må tenke på i en slik studie som min. Prinsippet om informert samtykke handler om at forskeren må informere om prosjektets målsetting og framgangsmåter (Thagaard, 2018). Deltakelse skal være basert på frivillighet og deltakerne skal kunne trekke seg når de ønsker, hvis de ønsker. Prosjektet må også bli sendt til, og godkjent av Norsk senter for forskningsdata. Jeg meldte inn prosjektet mitt med en gang jeg hadde forskningsdesignet for studien klart, dette skjedde i slutten av desember 2019. Jeg var da allerede i kontakt med den aktuelle skolen, og det eneste som manglet var godkjennelsen fra NSD. Etter noen endringer, ble prosjektet godkjent, og jeg kunne dra for å utføre feltarbeid.

Hammerlsey & Atkinson (1996) poengterer også hvor viktig informert samtykke er i kvalitative forskningsprosjekter. De sier blant annet at deltakere må få utfyllende og

nøyaktig informasjon om forskningen og dens formål. I min studie samlet jeg inn samtykkene fra elevene og læreren gjennom et informasjonsskriv (se vedlegg 2) som de måtte gjøre seg kjent med, krysse av at de ønsker å være med, og til slutt signere. Da elevene var godt over 15 år, var det ikke nødvendig å samle inn underskriftene fra foreldre eller foresatte. En annen ting Hammersey og Atkinson (1996) trekker fram, er at forskeren skal være åpen om prosjektet og informasjonen rundt det, noe jeg absolutt var. Flere ganger ble jeg spurt av elevene hva jeg skal bruke observasjonene til, og jeg forklarte like utdypende hver gang. Videre vil jeg trekke anonymitet som noe forskeren også må passe på at blir ivaretatt på alle måter. Hammersley og Atkinson (1996) diskuterer skadene som kan oppstå ved identifisering av personer i forskjellige prosjekter. Jeg spurte også helt i starten av prosessen om jeg fikk lov til å ta bilder av elevens data utstyr, og situasjonene de befinner seg i. Jeg forsikret de om at ansiktene deres ikke vil vises, kun bakhode og deler av kroppen som ikke er identifiserbare, og det var alle elevene positive til.

Da elevene i seg selv ikke var noe relevant for min forskning, var jeg forsikret at anonymiteten blir ivaretatt på den beste måten; det var ikke menneskene jeg skulle forske på, men den praksisen som utøves av disse menneskene. Hvor de kom fra, deres alder, hudfarge, morsmål, kultur og religion hadde ingenting for prosjektet mitt å si, og derfor konsentrerte jeg meg kun om den praksisen som ble utøvd og ikke hvem deltakerne i prosjekter var; for meg var de kun elever. Likevel, er det ikke så mange skoler i Norge som praktiserer dette faget og dermed vet de som er interesserte i temaet, hvilke skoler jeg kunne velge mellom. Men med det sagt, tror jeg det skal være umulig å gjette riktig på første forsøk. Jeg har heller ikke fortalt noen andre enn min veileder hvilken by jeg dro til for å utføre feltarbeid, og holdt skolen anonym i samtalen med medstudentene og alle som var interesserte i mitt prosjekt. Noe av det siste som blir trukket fram av Hammersley og Atkinson (1996) er konsekvensene for framtidig forskning. Med dette mener de at forskningsobjektet, i min studie e-sport klassen og skolen den tilhører, kan være uenige i mine analyser og resultater, og dermed nekte å bli brukt som forskningsobjekt ved senere anledning. Derfor er det viktig at forskeren er forberedt på alle reaksjonene som kan komme, både positive og negative, da de som observeres kan ha annerledes syn på saken enn forskeren. Dette var jeg fullstendig klar over, og jeg er fortsatt i tett kontakt med læreren om mine funn. Jeg har så fått bare positive tilbakemeldinger etter mitt besøk i hans klasse, og etter en gjennomgang fått lov til å publisere denne studien slik jeg har skrevet den.

Når det kommer til kvaliteten av samlet data, er forskeren nødt til å ta et blikk på dette etter gjennomført prosjekt. Ut fra forskjellige krav ved kvalitative studier, kan forskeren finne ut mye om prosjektets validitet, reliabilitet, generaliserbarhet og overførbarhet. Det er forskjellige diskusjoner rundt omkring om disse begrepene er relevante for kvalitative data eller ikke, da de egentlig er knyttet mot kvantitativ forskning (Ringdal, 2018). Jeg velger likevel å gå inn på disse, da det er viktig for meg at mitt prosjekt er av kvalitet. Reliabilitet har med tilfeldige målefeil å gjøre, noe som betyr at forskeren må reflektere over datainnsamlingens gang for å prøve å finne mulige feilkilder (Ringdal, 2018). Med andre ord er det pålitelighet i studien som handler om forskerens egen redegjørelser for gjennomføringen av observasjonene og analyse. Jeg har prøvd å være så nøytral som overhodet mulig, men som Hammersley og Atkinson (1996) påpeker, vil de det være umulig for forskere å være helt nøytral i møtet med forskningsdata, da også forskeren er et tenkende vesen med egne erfaringer som kan påvirke de tolkningene og analysene som blir gjort. Det at jeg egentlig ikke hører til i e-sport verden gjør meg til en mer nøytral forsker i temaet, enn hvis jeg var enten veldig for eller veldig mot faget og hele e-sport fenomenet. Av den grunn vil jeg påstå at jeg har vært nøytral og objektiv i hele prosessen.

Validitet handler om forskeren faktisk har målt det prosjektet tar for seg. I kvalitativ forskning kan validiteten vurderes av forskeren selv eller forskningsdeltakere (Ringdal, 2018). Forskere har som regel et ønske om at deres studie skal være et speil på virkeligheten. Validiteten i denne studien, etter min mening, er høy da problemstillingen min er ganske åpen og vid. I forskerrollen under datainnsamlingsprosessen var jeg avhengig av å legge merke til de riktige situasjonene. Jeg har tilegnet meg kunnskap og større forståelse for fenomenet, selv om resultatene ikke er entydige.

Det å generalisere mine funn har ikke vært av prioritet i min skriveprosess. Dette hadde vært viktigere for meg hvis jeg valgte kvantitativ tilnærming, da utvalget hadde vært større og dermed hadde forskningen vært generaliserbar. Da jeg bestemte meg for kvalitativ metode, valgte jeg å studere et mindre felt bestående av færre tilfeller, og dermed vil det alltid være tvil om resultatene fra forskningen er representative i det store bildet (Hammersley & Atkinson, 1996). Jeg ønsker heller å se på overførbarheten enn generaliseringen; kanskje man finner likheter mellom den pedagogiske praksisen i den e-sport klassen jeg forsket på, og en annen e-sport klasse annen plass i Norge? Jeg tror at fordi dette faget bruker samme læreplan over alt i Norge, vil man kunne overføre noen av hovedfunnene mine til en annen e-sport klasse, selv om praksisen til lærerne er forskjellig. Derfor håper jeg at denne masteroppgaven kan gi de som fordyper seg i den, en pekepinn på hva som kjennetegner den pedagogiske praksisen i e-sport faget generelt, og ønsker gjerne å bli kjent med andre resultater hvis en annen forsker skal ta utgangspunkt i en annen klasse.

Jeg var ute i feltet for å observere i to dager, til sammen fem skoletimer i e-sport. Observasjon over lengere tid hadde gitt meg enda bredere forståelse for dette faget og den pedagogikken som utøves i et slikt klasserom, men likevel følte jeg at jeg fikk nok innblikk i konteksten etter disse timene. Jeg følte at jeg samlet inn nok informasjon til å klare å skrive en masteroppgave om det, og til å opplyse andre i hvordan e-sport fungerer som fag. Det er viktig å huske på at mine observasjoner ikke trenger å faktisk stemme med hvordan disse timene blir utført hos andre skoler enn den skolen jeg fikk tilgang til. Derfor kan jeg ikke fastslå at resultatene fra denne studien stemmer overens med den pedagogiske praksisen i e-sport som utøves over hele landet, fordi jeg ikke har vært på alle skolene som tilbyr dette, men kun en av dem.

Kapittel 5: Analyse

Hensikten med denne masteroppgaven er å undersøke hva som kjennetegner den pedagogiske praksisen i et e-sport klasserom. I dette kapitlet skal jeg endelig presentere observasjonene fra feltarbeidet ved en e-sport klasse på en videregående skole i Norge. Når forskeren skriver feltnotater, overføres erfaringene fra feltet til tekst (Thagaard, 2018). En analyseprosess kan deles opp i flere steg, hvor det første steget vil være å bli kjent med innsamlet data gjennom en grundig gjennomgang (Hammersley & Atkinson, 1996). Jeg leste gjennom notatene fra feltarbeidet flere ganger, og oppdaget hele tiden nye aspekter som jeg overså tidligere. Jeg oppdaget etter grundige gjennomganger av dataene at det var mange likheter i de situasjonene jeg plukket ut som mest interessante, og prøvde å sette ord på hva som var likt. Jeg prøvde også å legge merke til de forskjellige målene læreplanen i toppidrett tar for seg i undervisningen og i den pedagogiske praksisen i klasserommet. Jeg endte da opp med fem forskjellige temaer som var gjennomgående kjennetegn på den pedagogiske praksisen i det aktuelle e-sport klasserommet; læringsmiljø, læring gjennom samarbeid, interesse for faget, kompetanserik og engasjert lærer og fysisk aktivitet. Under vil jeg analysere disse funnene i lys av de teoriene som ble presentert tidligere i oppgaven.

5.1 Det fysiske læringsmiljøet

Jeg nevnte tidligere at klasseledelse ikke bare handler om læringsstrategiene, men også om den fysiske utformingen av omgivelsene, altså klasserommet (Krumsvik, 2014). Med en gang jeg gikk inn i dette klasserommet forstod jeg at pultene sto plassert slik de gjorde av en grunn, det var ikke tilfeldig at pc-skjermene var snudd mot læreren slik at elevene satt med ryggen til han (se Figur 1 og 2).



Figur 1: utformingen av e-sport-klasserommet



Figur 2: utforming av e-sport-klasserom (fysisk miljø)

Gjennom at pultene er plassert på denne måten, vil den læreren som står i midten av klasserommet, ha kontroll over hva elevene til enhver tid holder på med og gjennom dette ha innsikt i hva de gjør på dataen. Det finnes ikke en klar definisjon av hva et læringsmiljø er, mener mediepedagogene Frantzen og Schofield (2013), men slikt som fysiske forhold, undervisningsorganisering, lærestoff, pedagogiske perspektiver og arbeidsformer likevel kan være med på å danne en forklaring av hva et læringsmiljø er og hva det innebærer. I denne sammenhengen kan en legge merke til at

datamaskin og datautstyr, det Frantzen og Schofield (2013) kaller for digitale læringsressurser, erstatter de tradisjonelle ressursene som for eksempel notatbok og penn. Disse kan også beskrives som pedagogiske redskaper, så lenge de brukes riktig.

Utdrag fra observasjonsnotat, dag 1:

«Elevene kommer inn i klasserommet. Stolene og pultene er plassert i en U. Jeg blir fort forklart av læreren at grunnen til dette er at de er plassert mtp hva de holder på med; elevene til venstre for meg er nybegynnere i Counter Strike, de til høyre er på et høyt nivå i samme spillet og eleven i midten spiller et annet spill, League of Legends. De setter seg ned, slår på PCen og gjør klart utstyret; stiller inn stolen og tar på headset rundt halsen. Jeg legger fort merke til at elevene hjelper hverandre med å komme i gang, finne behagelig stilling, og de prater sammen. (...)

Det er ikke hølytt i rommet, men elevene snakker sammen. Den ene gjengen kommuniserer med hverandre da de er i samme «mode» og kan se hverandre på skjermen, gir tilbakemeldinger til hverandre. Jeg legger merke til at alle elevene sitter veldig ordentlig; de er rette i ryggen, har begge armene på bordet, strak nakke og begge føttene plantet på gulvet. Noen av de retter på korsrygg-puten på stolen av og til.»



Figur 3: Oppstilling sittestasjon e-sportklasse

Det var gjennomgående under hele feltarbeidet mitt hvor avhengig elevene var av å ha et utstyr som fungerer og som er tilpasset deres idrett. En fotballspiller kan ikke drive med denne idretten uten ball, e-sport utøvere kan ikke praktisere sin idrett uten godt data utstyr. Rambusch et al. (2007), som tidligere nevnt, påpeker også at utstyret man benytter har stor innvirkning på motivasjon og prestasjon hos utøverne. På denne skolen vist det godt at det ble brukt mye midler for å skaffe godt utstyr til elevene da alt av utstyret var av god kvalitet og helt nytt. Plasseringen i klasserommet er også av betydning, og her kan man se at stolene er plassert på rekke, ved siden av hverandre. Pultene er plassert i en U, og de forskjellige delene av U-en, er basen til de forskjellige lagene denne klassen var delt

i. Nybegynner-laget som øvde seg på å spille Counter-Strike satt samlet på hele venstre siden, de to spillerne som praktiserte spillet League of Legends satt ved siden av hverandre i midten, og det «avanserte» laget i Counter-Strike satt på høyre siden av U-en. Gjennom hele feltarbeidet, opplevde jeg at denne plasseringen av elevene ga de store muligheter til å bruke hverandre som hjelpemidler, som utøverne fra Rambusch (2007) sin studie påpekte at slik sittestilling gjør. Det var også veldig tydelig å se ut fra denne plasseringen hvem som var på lag. På «figur 1» kan man se at tastaturet står, som jeg har kalt det, skjevt, og det er heller ikke tilfeldig. Alle elevene må finne sin måte å sitte på slik at kroppen ikke anstrenger seg og man oppnår en behagelig stilling. Elevene som brukte å sette tastaturet på en slik måte, forklarte meg at det har med fingrene å gjøre; i en slik stilling klarer de å trykke fort uten at armleddene anstreges og hastighet er, som nevnt tidligere, en av de ferdighetene som er viktig i spill som Counter-Strike (Rambusch, 2007).

Skadeforebygging er en del av læreplanen i dette faget som jeg var inne på i kapitlet over, og gjennom å tilby elevene slike stoler samt utstyr som øretelefoner og tastatur som er tilpasset bruk over lange perioder, er de definitivt med på å forebygge skader, noe som igjen kan være med på å hindre fravær. Før hver time gjorde elevene seg klare gjennom å stille inn stolen og alt av utstyret. Da de også har faste plasser, er det enklere å tilpasse utstyret til sin bruk, og det tar kortere tid enn hvis de skulle ha ny plass i hver time. Elevene stilte inn blant annet ryggputen på stolen, hellingen på stolen, øretelefonene og skjermen samt tastaturet. Her vil jeg også trekke inn klasseledelse, da det er læreren som har bestemt at pultene og stolene skal stå slik de gjør. På grunn av slik plassering har læreren, som sagt, oversikt over hva alle elevene holder på med, da skjermene er snudd mot han. Jeg har også lagt merke til at den plasseringen gjør det mulig for elevene å jobbe i grupper på en mer effektiv måte da de uten problem kan se hverandres skjerm.

5.2 Læring gjennom samarbeid og gjensidig respekt

Så klart kjennetegnes den pedagogiske praksisen i et e-sport klasserom av PC-bruk, som jeg var inne på i underkapitlet over og i teoridelen. E-sport foregår stort sett på data, og derfor tilbringer elevene store deler av tiden i dette faget foran en PC-skjerm. Fra forskningsrapporten jeg referer til tidligere i oppgaven fikk jeg innblikk i at lærere legger vekt på godt miljø og ro i klasserommet og at det kan være enklere å oppnå dette gjennom å skape klare regler som elevene må følge, og kontroll over elevens PC-bruk (Krumsvik mfl., 2011). Dette opplevde jeg også som noe av stor verdi mens jeg observerte denne e-sport klassen. Det første jeg la merke til ved første møtet med dette klasserommet, var et stort ark som hang på døren.

Utdrag fra observasjonsnotat, dag 1:

Jeg ble nysgjerrig og tok en titt på hva som sto på arket som hang på døren skrevet med med ganske «stygg» håndskrift. Det var ikke noe annet enn «klassens regler». I disse stod det blant annet at elevene ikke skal avbryte hverandre, men hjelpe hverandre hvis noen trenger det. Elevene fulgte også de muntlige reglene de hadde med læreren som at de skal respektere utstyret de får bruke, passe på at det er rent og i god stand til enhver tid, og at de ikke får lov til å spise eller drikke ved siden av data-utstyret. Jeg ble fortalt at de også er enige om at de ikke skal bruke mobiltelefoner i timene. Læreren fortalte nok en gang at han er stolt av hvor dyktige elevene hans er, og at det er veldig spesielt på en positiv måte å se hvor godt de samarbeider selv om de er veldig forskjellige. Vi gikk tilbake til rundene i klasserommet.»

Krumsvik (2014) peker på at god klasseledelse ikke bare omhandler læringsstrategier, men også utvikling av regler som skal gjelde i klasserommet. Det virket som at denne klassen hadde ganske klare regler på hvordan timene skulle foregå, noe som spiller positivt inn på deltakelsen av aktivitetene i timene, og bidrar til at elevene vet hva de kan og ikke kan gjøre. Som tidligere nevnt har fastsatte regler også innflytelse på motivasjonen hos elevene (Utdanningsdirektoratet, 2012). Gjennom å være med på å bestemme disse reglene, gir læreren elevene en følelse av at de er med på å bestemme hvordan faget skal foregå, og de kan oppnå en viss grad av selvbestemmelse gjennom skolehverdagen gjennom disse reglene. Gjennom disse reglene kan også læreren lykkes med å skape en positiv læringskultur som oppmuntrer til læring og styrker motivasjon (Utdanningsdirektoratet, 2012).

For meg var det veldig tydelig at reglene som beskrives i observasjonsnotatet over ble fulgt, og at de faktisk spilte positivt inn på miljøet og på gangen i de timene jeg var med i for å observere. De snakket for eksempel ikke i munnen på hverandre, rakk opp handa hvis de trengte hjelpe og behandlet hverandres utstyr og hverandre med respekt. Elevene forstod også at de ikke kunne sitte med mat foran PC, og de hadde egne pulter til slike ting et stykke unna datautstyret. Læreren trengte ikke en eneste gang å påminne elevene om disse reglene, noe som var en del overraskende for meg, da det ikke er dette jeg er vant med fra jeg selv gikk på videregående skole. Av disse grunnene oppfattet jeg elevene som veldig selvstyrte og det kunne merkes at hadde stor respekt for faget og for læreren som underviser i det. Selv om respekt er en følelse, vil jeg påstå at den kan observeres gjennom måten mennesker handler på, og under hele feltarbeidet var det gjennomgående at elevene behandlet hverandre og læreren med respekt. Denne respekten var veldig tydelig i samhandlingen som oppstod mellom elevene og læreren.

Ved flere situasjoner jeg observerte i feltet, la jeg også merke til at samarbeid var noe som oppstod nesten ved hver handling elevene og læreren foretok seg. I e-sport og spill som «Coutner Strike» skjer læringen gjennom samarbeid og den praksisen som oppstår i fellesskapet (Rambusch, 2007). Det å passe på at man hele tiden er i god form og trene på det man ikke får til på individuelt plan, vil her være en del av det lagspillet hele laget er avhengig av. Gjennom å ta seg selv og sine ferdigheter alvorlig, tar man laget sitt alvorlig, noe jeg så tydelig i feltet gjennom måten elevene var mot hverandre på. Personlig ferdighetsutvikling har alt å si for samspillet og den kollektive læringsprosessen (Rambusch, 2007). For å oppnå dette, må elevene lære seg å planlegge hva de selv må øve på, noe som på en måte kan sees på som en naturlig del av denne idretten, men som også er en del av læreplanen (Utdanningsdirektoratet, 2006).

Computer-Supported Collaborative Learning jeg tok opp tidligere i oppgaven, handler om samarbeidslæring gjennom PC-bruk. Hovedpoenget med dette er, som tidligere nevnt, å fremme samarbeid gjennom å bruke teknologi og IKT på riktig måte (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). De syv mulighetene denne læringen bringer med seg, som jeg nevner tidligere i oppgaven, så jeg veldig tydelig under feltarbeidet.

Utdrag fra observasjonsnotat, dag 2:

«Elevene går inn i klasserommet i det ringeklokken slutter å lage lyd. Læreren sier hei til alle, de inntar plassene. De spør om de skal rigge seg til, ja, svarer læreren. De slår på pcene, tar på headsetet, stiller inn stolene og prater sammen om dagens mål. «Varm opp» får de beskjed om, og den beskjeden virker det som alle forstår. De logger seg inn i spillene sine, og begynner å spille i «train mode». Etter hvert går læreren bort til de elevene som sitter til venstre for meg (de danner et lag). Det er 4 stk som også spiller sammen på fritiden, men er ganske ny i spillet. Elevene kjører bort til midten med stolene, og danner en sirkel hvor læreren står i midten. Han viser de et ark han har skrevet ut; planen for i dag. Det er et kart fra det spillet med markerte plasser hvor elevene skal smoke og flashe osv. Det er altså en strategi som læreren har laget for de, denne skal de øve på før de senere skal lage en egen strategi. Læreren viser de hvordan de skal gjøre dette, og forklarer alt. Læreren retter seg mot en av elevene, og sier, du er IGL, sant? Dette klarer du. I det han sier det, ser de andre på den læreren snakket til, og det virker som at det er nå den personen som er sjefen. Jeg går bort og spør hva IGL betyr, det er en leder «in game leader!». Lederen i gruppen tar ordet, og resten av gjengen blir enige om hvilken rolle de skal ha i gamet. Oppgaven til in game leader er å være den som snakker mest, gir kommandoer, spør om hva han kan hjelpe med, og sier når andre trenger å hjelpe hverandre. Jeg ble overrasket at alle elevene hørte etter, ingen hadde et tydelig problem med at de ble på en måte bestemt over, de spurte om tillatelse hvis de ville skifte posisjon osv. Når elevene avtalte strategiene, var læreren i gang med å observere deres prestasjoner; han gikk rundt i klasserommet, ga de tips til hva som kunne gjøres bedre, både lagvis og enkeltvis. Han gikk rundt og var klar til å svare på eventuelle spørsmål.»



Figur 4: e-sport-klasserom, elevene under "oppvarming"

Det er viktig å nevne at elevene skulle, i denne situasjonen, spille en kamp mot et annet virtuelt lag før timen var over. De gikk altså fra å trene på egne ferdigheter, til å danne et team og samle alle kreftene for å gjøre det best mulig i kampen. I denne situasjonen kan man også trekke inn samarbeidslæringen jeg tok opp tidligere. Samarbeidslæring oppstår når to eller flere mennesker jobber sammen mot et felles læringsmål, og dette samarbeidet krever engasjement fra alle gruppedeltakerne for at målet skal kunne nås (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Gjennom det at elevene ble nå satt til å være et lag med en kaptein, drev de med kollektiv læring og kollektiv prestasjonsutvikling. I slike situasjoner må en huske på at det å jobbe sammen med flere ikke er en dans på roser; det er en utfordrende prosess som ikke alltid fungerer like bra (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Samarbeidet jeg viser til, kan skje gjennom eller rundt datamaskinen, ifølge pedagogen Lehtinen (1999). I situasjonen jeg beskriver ovenfor vil jeg påstå, at man møter en blanding av disse to variantene for samarbeidslæring. Elevene samarbeider gjennom datamaskinen da denne brukes som medium for sosial interaksjon; de snakker sammen gjennom mikrofonen og øretelefonene, og ser hverandres spillkarakterer på skjermen, men også rundt datamaskinen gjennom det, at de fysisk sitter ved siden av hverandre og kan oppnå øyekontakt med hverandre, men datamaskinen er fokuset i samarbeidet. I denne situasjonen er også datamaskinen et nyttig medium og ikke en begrensning da det representerer et verktøy for kommunikasjon og samhandling (Suthers, 2006).

Utviklingen av egen og gruppens kompetanse gjennom å følge med på seg selv og andre gruppedeltakerne samt regulering av atferd i aktiviteten, er avgjørende for vellykket samarbeidslæring (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Datamaskinen og den tilkoblingen elevene har til hverandre gjennom å være inne i spillet gjør det mulig for de å se hvilke feil de selv gjør, og hvilke aspekter som kan forbedres for at hele laget skal prestere bedre. Alle i gruppen kan se resten av gruppedeltakerne på sin egen skjerm, noe som gjør det mulig å komme med konstruktive tilbakemeldinger og ros til hverandre, noe som kan skape læring og refleksjon (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Når elevene får påpekt fra en annen medelev hva de kan forbedre og hva de gjør bra, kan det ha en innvirkning på elevens oppførsel både online, i spillet, og i det fysiske klasserommet (Roschelle et al., 2013).

Elevene fikk delta i en felles oppgave nesten hele tiden mens jeg observerte, og her kan jeg til og med påpeke at strategien som ble brukt, at elevene først samlet seg rundt læreren som er treneren deres, før de samlet seg rundt den som fikk rollen som fungerende kaptein, ligner den samme som utføres i for eksempel fotball før laget spiller kamp. Dette kan også vise at e-sport, igjen, ikke er så ulik den tradisjonelle idretten og at elevene er cyber-atleter (Hutchins, 2008). Elevene måtte kommunisere tydelig med hverandre for å avklare hvem som skulle gjøre hva, og de hjalp hverandre på veien med de oppgavene som ble delt ut; de ga tips og ros til hverandre, noe som styrker læringsprosessen og sambyggingen i laget. Gjennom dette fikk de overvåke hverandres og egne ferdigheter og ble tryggere i sin egen rolle de hadde i laget under kampen. På denne måten utnyttet de alle de syv mulighetene som CSCL gir og dermed brukte teknologien til noe lærerikt og nyttig (Jeong & Hmelo-Silver, 2006). Læreren drev også med tett oppfølging gjennom å hele tiden gå rundt i klasserommet og følge med på lagspillet og på hver enkel elev og ga tips lagvis, men også individuelt. Innledningsvis nevnte jeg «classroom orchestration», og her kan man se for seg klasseledelse fra dette synspunktet; læreren er dirigent og elevene orkestret. For best mulig læringsutbytte må elevene følge læreren, og læreren må legge merke til alle elevene. Læreren klarer gjennom det at alle elevene føler seg sett, å skape et positivt læringsmiljø, som bidrar til at elevene er mer motiverte, men også oppmuntret for læring (Utdanningsdirektoratet, 2012).

Ikke minst må jeg også komme inn på den «kaptein» oppgaven som beskrives i utdraget fra observasjonen. Læreren viste her tillitt til laget og eleven som ble valgt som «in game leader», og de andre elevene viste respekt og aksept til den eleven som ble valgt. Læreren forsikret seg om at eleven var komfortabel med denne oppgaven, og for meg som var til stede, var det en helt spesiell opplevelse å være vitne til. I det øyeblikket eleven ble oppfordret til å være «kapteinen» på laget, rettet han seg opp enda mer i stolen sin, tok dype åndedrag, og plutselig var han en annen person; en som skulle lede laget sitt mot seieren. Ingen av elevene protesterte, de samlet seg rundt eleven som fikk dette ansvaret, hørte og så på han som om livet deres var avhengig av det han ville si. Dette ga meg et innblikk i hvor mye elevene respekterer hverandre, og hvor mye læreren respekterer elevene og elevene læreren. Ingen protesterte, eller var tydelig sjalu for at den ene eleven ble valgt og ikke noen andre. For Nordenbo (2008) er en god lærer en veileder som er dyktig i sitt fag, men også en som skaper bånd til hver og en elever. I e-sport faget har læreren også rollen som trener, og som tidligere nevnt, er toppidrettstrener en som legger til rette for at utøverne utvikles på personlig plan, men også som et lag (Olympiatoppens Strategiplan 2020-2023, 2019). Gjennom å være til stede for alle elevene, både enkeltvis og lagvis, viser læreren i denne e-sport klassen sitt engasjement og interesse for at elevene skal utvikle seg selv gjennom samarbeid. Jeg mener absolutt at ut fra det jeg har sett, så er denne læreren på et unikt nivå når det kommer til lærerrollen, noe jeg kommer tilbake til.

5.3 Høy interesse og motivasjonsfaktor

Som tidligere nevnt, er e-sport et valgfritt toppidrettsprogramfag. Det betyr at elevene på videregående nivå kan velge dette faget ut fra egen interesse, og gjennomføre 140 årstimer, samt ta eksamen og få standpunktkarakter i faget (Utdaningsdirektoratet, 2006). Slike fag som e-sport heter «valgfag» av en grunn; elevene har flere fag de kan velge mellom, og som jeg husker fra min tid i videregående skole, faller valget som regel på det man er mest interessert i. Dette faget ble også startet for å fremme motivasjon hos elevene, noe den første skolen som innførte e-sport la merke til virket, da færre elever droppet ut (Solvang, 2019).

En kan være motivert på forskjellige måter, og selvbestemmelsesteorien jeg tok opp tidligere i oppgaven, skiller mellom indre og ytre motivasjon (Gagné & Deci, 2005). Den ytre motivasjonen handler om den instrumentelle atferden og aktiviteter man utfører for å unngå straff eller oppnå belønning. Den indre motivasjonen er derimot atferd og aktivitetene en utfører for aktivitetens skyld, altså ut fra interessen for aktiviteten og gleden det å engasjere seg i aktiviteten gir (Gagné & Deci, 2005). Innenfor indre motivasjonen finner man også autonom motivasjon som selvbestemmelsen er avhengig av; den forutsetter interesse og engasjement i aktiviteten som skal utføres. Det er vanskelig å observere om en annen person er «motivert» for noe, men det er visse trekk som fremhever motivasjonen mer enn andre. Elevene i denne klassen fulgte hele tiden nøye med på hva læreren viste og sa, og var opptatt av å prøve så lenge at de mestret den gitte oppgaven. Ingen ga opp, og hvis noen feilet, så snakket de sammen med læreren nesten med en gang om hva de må gjøre bedre neste gang. De snakket også mye med hverandre om e-sport og man kunne merke hvor mye entusiasme for dette temaet de hadde i seg. De var også veldig ivrige på at jeg skulle forstå hva de snakket om, og hva de gjorde på skjermene sine hele tiden. Av den grunn mener jeg at jeg har grunnlag for å si at elevene i den klassen jeg observerte ble styrt av autonom, indre motivasjon. Man må ikke glemme at for å bli god i noe, må man være motivert for det. Man presterer best når man er motivert for den aktiviteten som skal utføres (Ryan & Deci, 200b). Den drivkraften i laget under kampspilling var så tydelig for meg som så vidt forstod hva de snakket om; de var motiverte for oppgaven og dermed fikk muligheten til å oppnå autonomi og føle

tilhørighet i gruppen, samt bruke sin egen kompetanse og lære noe nytt ikke bare fra hverandre, men også fra motstandere. Gjennom gruppesamarbeid hvor elevene er flinke til å ta vare på hverandre, gi hverandre både gode og konstruktive tilbakemeldinger, vil de kunne føle at de tilhører i laget sitt; uten de ville ikke laget vært det samme. Gjennom at de kan gi hverandre tips til hva som kan gjøres bedre, viser de også sin kompetanse, og bygger mer av den på veien. Likevel er det ingen som kan bestemme at elevene tar til seg de tilbakemeldingene de får, det er noe de må velge selv, og dermed, gjennom gode valg, har de mulighet til å oppnå autonomi. Hvis elevene klarer å dekke disse tre behovene, kan de klare å være motivert og produktiv i den gitte aktiviteten som her er altså e-sport (Gagne & Deci, 2005).

5.4 Allsidig og engasjert lærer

Under feltarbeidet la jeg fort merke til hva som stod mest sentralt når det kom til det å innlemme læreplanen i toppidrett i e-sport undervisningen. Jeg satt meg inn i læreplanen lenge før jeg dro for å prøve å legge merke til elementene derfra i undervisningen i e-sport. Det som stod mest sentralt og hadde den største jobben å gjøre for å skape best mulig verdi og innhold av læreplanen i e-sport faget, var så klart læreren. Læreren i e-sport er også en toppidrettstrener som skal ha «rett kompetanse og legge til rette for utvikling» både fysisk, mentalt og sosialt, på idrettsarenaen, men også utenfor (Olympiatoppens Strategiplan 2020-2023, 2019). Den pedagogiske praksisen som utøves er forskjellig fra lærer til lærer; de har forskjellige måter å handle på både under forberedelsene til timen, under selve timen i klasserommet og etter timen.

Ifølge fagpedagogene Bjørndal og Lieberg (1978) er didaktikken den pedagogikken som har med undervisningen å gjøre. De kobler opp denne mot undervisningens mål og innhold (hva), den praktiske gjennomføringen av undervisningen (hvordan) og de teoretiske begrunnelser for undervisningen (hvorfor). Disse tre er vanskelig å skille fra hverandre i praksis og glir over i hverandre gjennom planlegging, gjennomføring og evaluering av undervisningen. En slik didaktisk relasjonsmodell kan fungere som et hjelpemiddel i planleggingen og gjennomføringen av undervisningen i den norske skolen, og det vises gjennom den pedagogiske praksisen som oppstår i klasserommet om læreren har vært innom hvordan, hva og hvorfor før den gitte timen startet.

Som tidligere nevnt, styres den norske skolen av læreplaner; beskrivelser av hva elevene skal lære i form av overordnede mål og delmål undervisningen skal sikte mot. Læreren planlegging og forberedelse til timene vil derfor ha sitt utgangspunkt i læreplanen for faget. Der står derimot ingenting om hvordan læreren skal handle i timene, så den største oppgaven er å tolke læreplanen og de rammene den innebærer, som jeg nevner tidligere i oppgaven. En lærer som bruker læreplanen som et hjelpemiddel vil klare å se de mulighetene en læreplan gir, og basere sin undervisning på sine refleksjoner rundt læreplanen, noe jeg kommer tilbake til i neste underkapittel. Planlegging av undervisning er ikke alltid like enkel, og kan sees på som dynamisk spill mellom faktorene som faginnhold, mål, didaktiske forutsetninger og evalueringsaktiviteter (Bjørndal & Lieberg, 1978). Dermed er planlegging og gjennomføring av undervisningsopplegget en pågående og skapende prosess.

Utdrag fra forskjellige observasjonnotater, dag 1 og 2:

«Elevene til høyre for meg danner et annet lag. Læreren går bort til de og ber de vise det de skulle øve på fra mandagen. Han ser på alle tre guttene separat, og gir de tilbakemelding, retter og forteller hva de kan gjøre annerledes. Han skryter av de, men viser hva som kan gjøres bedre. De får så samme arket Lag 1 fikk, og ber de vise om de får til dette (de er på et høyere nivå). Da dette går fort for seg, og

elevene mestrer oppgaven med en gang, får de en annen oppgave, tilpasset deres nivå. Lærer går så bort til de elevene som spiller League of Legends, og snakker med dem; de hadde også en lekse til i dag. De skulle vise at de mestret den oppgaven og i ettertid analysere hva de har gjort. Læreren stiller seg bak hver elev og følger nøye med når elevene «fremfører» på sin dataskjerm, deretter snur de seg og sammen analyserer det de nettopp gjorde. De får deretter en ny oppgave som først blir vist av læreren, litt mer komplisert. Elevene smiler, og det kan virke som at de gleder seg til å sette i gang med øvingen. De spør læreren hva den nye karakteren i spillet gjør, læreren forklarer de dette.» (...)

«Læreren går fra lag til lag og følger med, gir tilbakemeldinger, viser de hvis de ikke får det til. Utfordrer de som er litt foran andre. Han tar pc-musa til elevene og viser de hvordan de forskjellige triksene kan gjøres, og ber de forklare hvorfor de tror at det er best sånn. De stiller spørsmål om spillets utvikling og de nye oppdateringene, læreren svarer uten å nøle.» (...)

«Nå forteller læreren at det siste de skal gå gjennom i timen er et triks man kan gjøre to og to i spillet, noe som betyr at de er avhengige av hverandre for å gjøre det. Han forklarer hvordan de skal gjøre det, elevene snur seg mot sin egen pc og prøver dette med hverandre. Læreren går bort til den ene eleven som konsentrerer seg om et annet spill og sjekker hvordan det går med han, gir han råd til hvordan han kan forbedre det han gjør. Så går han til de som øver på to-og-to oppgaven, og ber de forklare muntlig hva de gjør og hvorfor dette er viktig. De svarer uten å nøle og spør læreren om en annen taktikk som kan brukes, læreren forklarer hvilke andre taktikker som kan brukes i denne oppgaven. Jeg legger så merke til at de to guttene som er på et høyere nivå, snakker mindre sammen, grunnet at de begge fikk individuelle oppgaver slik at de trener på det de må bli bedre på før de går tilbake til lagspillet.» (...)

«Jeg ser på klokken, timen nærmer seg slutten, læreren avslutter det hele med å fortelle hva som kommer til å skje på onsdag og sier at alle gjorde en glimrende jobb i dag. Elevene slår av pc-ene, sier hadet til meg og til læreren og beveger seg ut av klasserommet.»

Disse utdragene setter et godt lys på de strategiene denne læreren benytter i sin undervisning og pedagogisk praksis, men også at han er en trener som har ansvar for flere lag på forskjellig nivå. Læreren er en hovedfaktor i å gjøre undervisningen bedre (Stenhouse, 1975). Gjennom god undervisning, kan elevene oppnå læring som betyr at de kan forandre seg ved å gjøre, lagre og bearbeide lagrede og huskede erfaringer (Nyborg, 1994). Læring er, som tidligere forklart, en prosess over tid. I denne klassen var det ikke så mange elever, og derfor kan det også være enklere for læreren å se hver enkel elev, og følge med på utviklingen både lagvis, men også individuelt. Ut fra utdragene jeg presenterer ovenfor, kan en forstå at jobben til denne læreren ikke er enkel; alle elevene er forskjellige, de trenger forskjellig oppfølging og de spiller forskjellige spill. Det at læreren svarte på alle spørsmålene uten å nøle, viser at kompetansen hans i e-sport er stor og at han er oppdatert i denne verdenen. Læreren fortalte meg også under de korte samtalene vi hadde mens vi gikk rundt i klasserommet, at han bruker mye av fritiden sin på å sørge for at han er oppdatert når det kommer til spillene elevene baserer sin trening på, som for eksempel hvilke karakterer som kommer opp, hvilke strategier som endrer seg, og hvordan den virtuelle areaen i de spillene forandrer seg over tid. Det kan nemlig være slik at det ene «kartet» elevene spiller på i dag og utfører lagstrategier på, kan ha endret seg dagen etter, og de samme strategiene kan ikke lenger brukes. Gjennom dette kan en forstå at denne læreren tar både faget, og ikke minst elevene på alvor, og ønsker at de skal oppnå de målene som de setter seg selv sammen med læreren. Det var også tydelig at læreren framstod som en slags dirigent, og i denne metaforen var klassen som

et orkester (Roschelle et al., 2013). Læreren flyttet fokuset mellom den virtuelle delen av undervisningen til det fysiske miljøet i klasserommet. Et eksempel på dette kan være det at elevene samlet seg rundt han som ble lagets kaptein fra underkapitlet over, og diskuterte seg fram til hvem skal gjøre hva i spillet, og deretter utførte dette på skjermen. Ja, det hele utspilte seg i det virtuelle rommet i spillet, men elevene oppnådde den fysiske tilhørigheten i laget gjennom å bli enige om oppgavene og ansvarsområdene før de gikk inn i det virtuelle rommet. Dermed vil jeg påstå at læringen skjedde både i spillet, fordi de utførte en ny strategi, og i det fysiske klasserommet gjennom lagdanning og prosessen rundt dette. Dette kan være et av mange eksempler på Roschelles et al. (2013) classroom orchestration jeg nevner tidligere i oppgaven. Jeg går også inn på det at læreren må drive god klasseledelse for å skape muligheter for læring. Gjennom å være en god lærer og trener for denne klassen, som viser både emosjonell og faglig støtte og som skaper en positiv læringskultur gjennom metodene sine, hjelper han elevene med å fremme følelsen av selvbestemmelse (Utdanningsdirektoratet, 2012). Gjennom plasseringen av stolene og dataskjermene mot læreren får han også oversikt over alle elevene og på den måten kan dette ligne på et orkester; når læreren kommer med beskjeder så snur alle elevene seg og har hele sin oppmerksomhet rettet mot læreren. Trenere i forskjellige idrettslag opparbeider seg gjennom tiden en slags autoritet, og jeg vil påstå ut fra de observasjonene jeg beskriver ovenfor, at denne læreren også har klart å oppnå en positiv oppfatning av autoritet fra elevene.

Enda en spennende faktor av den pedagogiske praksisen til denne læreren jeg la merke til under feltarbeidet var at han brukte en del powerpoints i undervisningen som ble vist på en stor skjerm fremst i klasserommet. Det var altså ikke bare elevens pcer som ble benyttet i disse timene, men de hadde også stort lerret helt fremst i klasserommet hvor læreren koblet opp sin egen datamaskin. Før hver oppgave elevene fikk, viste læreren nøyaktig hva de skulle gjøre på dette lerretet. For eksempel fikk elevene i den ene timen jeg observerte, oppgave om å lære seg å kaste ut røykgranater (smokes) fra de forskjellige stedene på det ene kartet i spillet. Før de satt i gang med øvelsene, viste læreren hvordan dette skal gjøres på storskjermen; hvordan de må stille seg og hvor mye styrke de må ha i kastet. Han delte også ut et ark hvor det ble markert med prikker hvor på kartet elevene måtte stå for at det disse granatene skulle treffe riktig. Gjennom å vise dette på storskjerm sikrer læreren at alle elevene forstår oppgaven og er på samme sted (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Likevel er det at elevene skal stole på seg selv og sine ferdigheter en forventning i samarbeidslæringen (CSCL). Gjennom alle observasjonene la jeg merke til at denne læreren hadde veldig stor tro på læring gjennom samarbeid.

Som tidligere nevnt benytter faget e-sport, på lik linje med for eksempel fotball og håndball, læreplanen til toppidrett. Læreplanen i toppidrett fra 2006, som er gjeldende den dag i dag, tar for seg 3 hovedområder jeg presenterte i teorikapitlet; treningsplanlegging, basistrening og ferdighetsutvikling. Treningsplanleggingen kommer fram i de overnevnte situasjonene hvor elevene måtte planlegge strategier og øve på de før de fikk lov til å spille lagvis mot andre i det virtuelle rommet. Det virket som at elevene visste det meste om de gjeldende reglene i spillet de praktiserte, og handlet profesjonelt mens de trente inne i spillet. De ga fine og konstruktive tilbakemeldinger til hverandre, og dermed øvde på å holde et profesjonelt nivå når det kommer til atferd inn i det virtuelle, så godt som i det fysiske rommet. Basistreningen fra toppidrettslæreplanen kan forsåes på forskjellige måter, men læreren i denne klassen hadde en god løsning på hvordan han skulle fremme nettopp dette i sin pedagogiske praksis. Elevene fikk ikke bare være inne i spillet på PC, de fikk også utdelt flere ark de måtte løse oppgaver på, som hadde med spillet og de strategiene de tok for seg den dagen å gjøre.

Skadeforebyggingen var veldig tydelig under den fysiske delen av e-sport faget, noe jeg kommer tilbake til. Elevene gjorde forskjellige øvelser som avlastet både nakken og

skuldrene, og trente på en måte som tvang de til å skjerpe sansene sine og jobbe lagvis. Den siste delen av toppidrettsplanen tar for seg ferdighetsutvikling, og jeg setter ingen spørsmålstegn ved om dette ble implementert i undervisningen til denne e-sport læreren da det var det tydeligste aspektet i alle oppgavene elevene fikk utdelt under mitt feltarbeid. Alle oppgavene som ble gitt i det tidsrommet jeg var med i timene, hadde et overordnet mål om å utvikle ferdighetene til alle elevene både på individnivå, men også lagvis. Uansett hvilken oppgave elevene fikk, handlet den om å bli en bedre versjon av seg selv og innen sitt lag. De fikk også hjemmelekser etter hver time som innebar hjemmetrening, både fysisk og på dataskjermen i spesialidretten sin. Ferdighetsutviklingen til disse elevene i samspill med læreren var noe av det mest spennende jeg har vært vitne til under dette feltarbeidet, og jeg har stor tro på at flere lærere vil opparbeide seg den kompetansen de trenger for å forstå læreplanen på sin egen måte mens de går og utprøver nye arbeidsmetoder. Denne læreren viste stor forståelse av hva læring er, og av hvordan han kan klare å gi elevene følelsen av selvbestemmelse gjennom tilhørighet og kompetanseutvikling.

Fordi denne læreren ga elevene mange samarbeidsoppgaver under mitt opphold hos denne klassen, kan det se ut som at han baserer sin undervisning og pedagogisk praksis på den sosiokulturelle læringstradisjonen hvor samarbeid og den sosiale interaksjonen står i sentrum. Han viser elevene en vei til å tenke selvstendig, gjennom å være en del av et lag. I den sosiokulturelle tradisjonen har all utvikling og tenkning utgangspunkt i sosial aktivitet, og gjennom den skal man klare å oppnå selvstendighet (Bakke & Tønnesen, 2007).

5.5 Fysisk aktivitet som en del av e-sport

Det ligger mye arbeid i å innlemme elementene fra læreplanen til toppidrett, i undervisningen av e-sport faget. Elementer som ferdighetsutvikling, skadeforebygging, basistrening og treningsplanlegging kan være så mangt, og hva hadde et toppidrettsfag vært uten fysisk aktivitet? Fysisk aktivitet er så klart en del av e-sport faget også, noe jeg fikk se med mine egne øyne under datainnsamlingsprosessen til denne masteroppgaven.

Utdrag fra observasjon, dag 2:

«Jeg får beskjed at etter pausen skal vi møtes i gymsalen, vi er nå kommet til den fysiske delen av dagens e-sport time. Elevene skiftet til gymtøy og vi møtes i en stor gymsal, fylt med mye treningsutstyr som bukker, treningsmatter, fotballmål, minihockey utstyr og vektstenger. Elevene samler seg rundt læreren i midten av gymsalen. Salen er utrolig stor og det er bare oss til stede, så jeg må være en del av ringen for å høre hva de sier. Læreren forklarer planen for dagens økt, og roser elevene for at alle har med seg ordentlige treningsklær, og forklarer at eport er avhengig av god fysisk form for å lykkes. Læreren går gjennom øvelsene; koordinasjon, samarbeid og taktikkdanning skal trenes. Han går nøye gjennom hvorfor disse faktorene skal trenes; fordi de er viktige å ha på plass når det kommer til vellykket kamp i spillene elevene har som fordypning. Han forklarer at koordinasjon må trenes ikke bare i det virtuelle rommet, men også fysisk for å vite hvordan det fungerer og hvor viktig det er for hjernen å spille med resten av kroppen slik at man reagerer raskt og klarer å ta beslutninger under press. Samarbeidet og taktikkdanningen i den fysiske delen av e-sport har som mål å samle elevene; alle skal være på lag med alle selv om de ikke er på likt nivå og heller ikke spiller de samme spillene. Det blir forklart at selv om klassen er delt i 3 forskjellige «grupper», så er de en helhet, og de skal klare å fungere som en helhet og derfor skal de trene på å kjenne hverandre gjennom dagens økt.

Først får elevene mange styrkeøvelser (som pushups, situps, planke), de springer mye og det er tydelige svettedrypp i ansiktet på dem under hele økten. Deretter ber læreren de om å danne en sirkel, og gir de flere plastikkballer. Koordinasjonstreningen er i gang, læreren ber elevene memorere hvem kaster til hvem, og når de mestrer dette med en ball, får de utdelt en til, og en til. Nå er til sammen 5 baller oppe i luften, og elevene må huske på når det er deres tur, og hvem de skal kaste til, samtidig motta ballen på en ordentlig måte. Hvis ballen detter i bakken, må elevene ta pushups som straff. De mister ballene i bakken flere ganger, og må ta flere pushups. De snakker sammen, hjelper hverandre og det ser ut som de har det morsomt under denne øvelsen. På slutten av timen får de lov til å hente hvilket utstyr de ville, og danne en «base». Elevene ble delt i to lag, men helt til slutt skulle alle ha vært på lag med alle, så det ble rulling etter hver runde. Elevene fikk forklart reglene for denne aktiviteten, som lignet på de spillene de spilles i klasserommet (CS), bare i virkeligheten. De skal ta seg over til motstanderens base over alle hindringene og som et lag. De skal så «stjele» det andre lagets flagg (vest) og frakte det tilbake til sin base. Denne øvelsen krever planlegging og lagsamarbeid. Det blir også kastet rundt en ball, og lir de truffet av ballen, må de ta så så mange pushups, spenstoppes osv som straff og er ute av denne runden.»



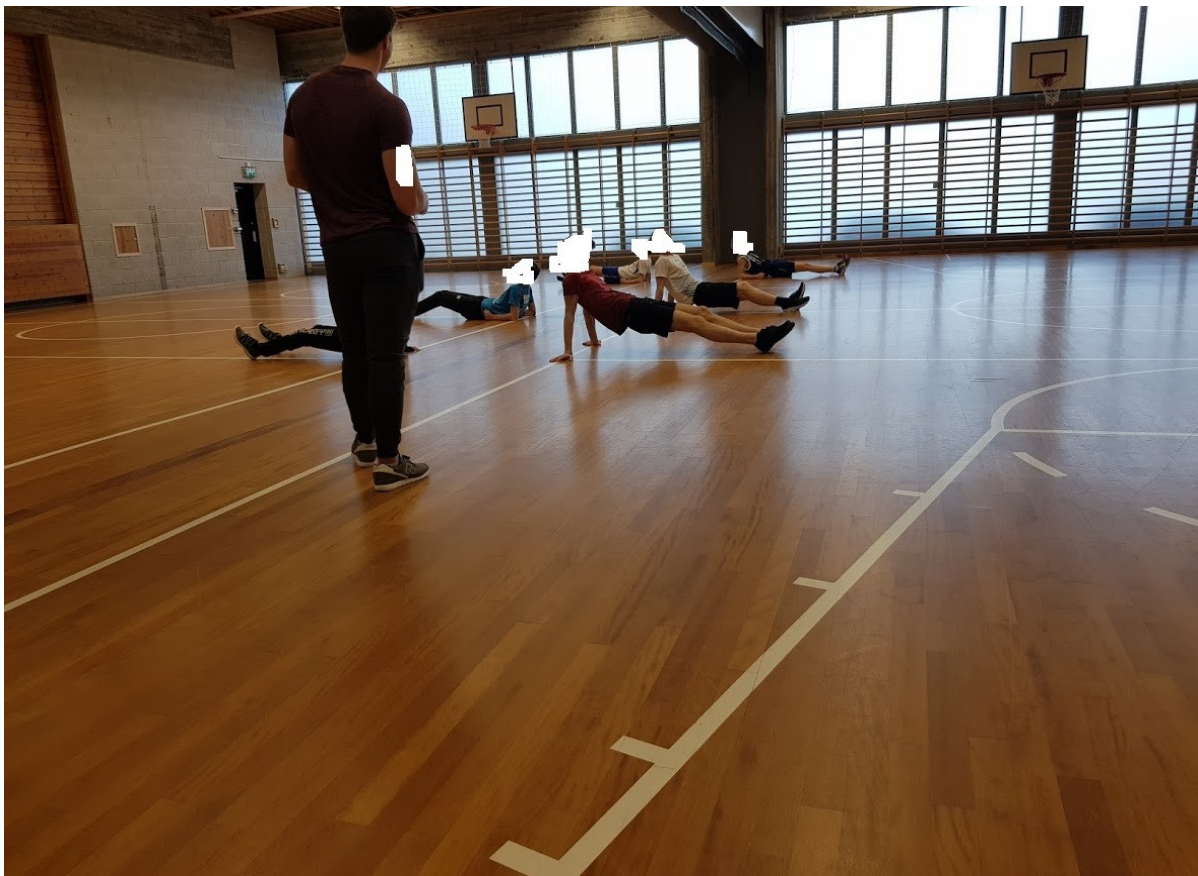
Figur 5: Noe av utstyret i gymsalen



Figur 6: Utformingen av gymsalen



Figur 8: Styrkeøvelsene, sideplanke



Figur 7: Styrkeøvelsene: balanse og styrke



Figur 9: Elevene står i sirkel og kaster plastikkballer til hverandre: koordinasjonsøvelse.

Det fysiske miljøet, som her er gymsalen, legger til rette for at elevene skal kunne utvikle seg fysisk og treningsmessig. Den fysiske delen hadde ikke vært like givene hvis den fant sted i samme rommet hvor deres datamaskiner står, vil jeg påstå. Gjennom å tilpasse de fysiske omgivelsene vil det være mulig både for elevene og læreren å konsentrere seg om de øvelsene som blir gitt, og ikke minst får de kunnskap i hvordan de forskjellige apparatene kan brukes til, som utvikler deres kompetanse innen trening.

Tidligere i oppgaven nevnte jeg at for å hjelpe elevene med å dra utbytte fra Computer-Supported Collaborative Learning, må læreren hele tiden ha flere langsiktige mål i bakhodet (Jeong & Hmelo-Silver, 2016). Arbeidsmetodene skal legge til rette for at elevene skal lære og ikke bare fullføre en oppgave. Da dagens tema under denne observasjonen var koordinasjon og lagsamspill, skulle elevene trene på dette ikke bare online på skjermen, men også i gymsalen under den fysiske delen av faget. Den langsiktige tanken her kan være å forsterke samhørighetsfølelsen hos elevene i det fysiske miljøet, så godt som i det virtuelle. Nok en gang legger jeg merke til at læreren har planlagt disse øvelsene nøye gjennom å plassere hovedområdene fra læreplanen inn i øvelsene. Elevene gjorde flere styrkeøvelser som var skadeforebyggende for både rygg, nakke og skuldre, noe som er viktig når man sitter lenge på en plass og i samme stilling.

I den fysiske delen av e-sport faget er det også tydelig at samarbeid står sentralt. Disse øvelsene observert under feltarbeidet er preget av kreativiteten denne læreren har i seg; han klarte å skape flere øvelser som lignet på måten elevene handler på inn i spillene sine. Dette kan gi elevene større forståelse av hvor viktig godt samarbeid og lagkommunikasjon er, og at samarbeid er nøkkelen til å lykkes og til å utvikle selvstendighet, samt å overføre

tankene fra disse øvelsene, til flere kontekster (Bakke & Tønnesen, 2007). Læreren forklarte som sagt hver øvelse med forankring i hvorfor det er viktig for elevene å trene på denne måten. Dette kan også føre til at elevene forstår bedre hvorfor de må gjøre slike øvelser, og gjennom dette skape en mening i dette og føle seg mer inkludert i sin skolehverdag i e-sport-timene, noe som igjen kan forsterke følelsen av selvbestemmelse. Den fysiske aktiviteten er viktig for elevene for å holde seg i god form, og for å være aktiv med sine medelever og lagkamerater, noe som kan skape sterkere bånd mellom elevene. Som jeg beskrev i utdraget fra observasjonen, var det viktig for denne læreren at alle elevene fikk være på lag med hverandre under den siste øvelsen. Dette kan også spores tilbake til ferdighetsutvikling innen idretten, fordi for å virkelig bli dyktig i noe, må man klare å jobbe sammen med de man er på lag med, uansett hvem det måtte være. Igjen, er vi tilbake i den sosiokulturelle tradisjonen av læring; for å bli selvstendig, må man mestre sosial interaksjon og det som skjer i den; ta til seg læring og anvende den i selvstendig tenkning (Bakke & Tønnesen, 2007). Læring er en prosess og ikke et produkt (Nyborg, 1994). Elevene forandrer seg gjennom å gjøre, lagre det de gjør, og bearbeide dette for å deretter danne erfaringer som de senere kan klare å anvende i andre kontekster og situasjoner.

6.0 Avslutning

I denne masteroppgaven var jeg ute etter den observerbare pedagogiske praksisen som oppstår i et e-sport klasserom. Analysen ovenfor viser utdrag fra observasjonsnotatene jeg tok under feltarbeidet, og kan gi leseren et nærmere blikk av det jeg opplevde under datainnsamlingen til dette prosjektet. Under analyseprosessen la jeg merke til hvor mye arbeid som ligger bak den pedagogiske praksisen som utøves i e-sport klasserommet, og jeg ble fascinert (og imponert) av måten læreplanen ble innlemmet i de forskjellige delene av faget på. Det var gjennomgående under hele feltarbeidet hvor stor plass samarbeidslæringen har i e-sport. Jeg la også merke til at utstyret og det fysiske miljøet, både i klasserommet og i gymsalen, var med på å gjøre dette faget til en helhet slik at det kunne skape større muligheter for elevene til å oppnå læring. Selv om respekt kanskje ikke er en «observerbar» kvalitet, vil jeg likevel påstå at jeg opplevde at elevene hadde respekt både til hverandre, seg selv og læreren, og at læreren hadde stor respekt for elevene. Måten de snakket til hverandre på, måten de tok til seg tilbakemeldingene fra både hverandre og læreren var noe helt spesielt. De var i en egen verden i det de gikk inn i dette klasserommet, og denne verdenen bestod av å være en sammensveiset gjeng bestående av flere individer som egentlig er ulike, men som skulle oppnå målene de har bestemt seg for, og hjelpe hverandre på veien dit. Det etnografiske aspektet ved denne studien var helt spesielt, en må virkelig være til stede i det døren til klasserommet lukkes for å forstå det som skjer og legge merke til hvilke læringssituasjoner som oppstår. Den etnografiske tilnærmingen gjorde at jeg virkelig kom tett innpå både læreren og elevene i denne klassen og har av den grunn klart å samle inn data av god kvalitet som beskriver den faktiske pedagogiske praksisen som skjer i dette klasserommet.

Det var også veldig tydelig at elevene valgte nettopp dette faget på grunn av en indre motivasjon enten mot å bli bedre i noe de allerede holder på med på fritiden, eller for å lære seg noe nytt og for å tilegne seg nye erfaringer. Interesse er det første steget mot motivasjon, som jeg har vært inne på tidligere i oppgaven, og dermed kunne man også merke at disse elevene hadde stor tro og drivkraft mot å gjøre det bra i dette faget, nettopp på grunn av interessen de hadde for tematikken generelt. Det så også ut som at motivasjonen var på plass både i gymsalen under den fysiske delen av faget, og mens de trente på dataskjermene. Som jeg forklarer i løpet av denne masteroppgaven, er faget og læringen det gir muligheter for avhengig av hva læreren velger å gjøre med disse mulighetene. Datamaskin kan brukes som et verktøy som fremmer læring og som et hjelpemiddel for å tilegne seg læringsutbytte, men det kan også skape begrensninger for læring. Læreren i denne klassen har gjort en god jobb i å bruke datamaskiner som hjelpemidler for å fremme læring, og jeg kan med sikkerhet si at så kompetent og engasjert lærer skal man lete lenge etter. Det var tydelig at læreplanen ble fulgt og innlemmet i de forskjellige delene av faget. Denne læreren fortalte også blant annet at han bruker en del av fritiden sin på å forberede seg til timene, oppdatere seg innen feltet, og finne på øvelser som utvikler de forskjellige områdene læreplanen tar for seg. Dette viser at hans prioritet er å skape et bra undervisningsopplegg som gir gode resultater og trygghet i fellesskapet.

Engasjementet denne læreren viste er av egen klasse, og det var tydelig at elevene var og så på han både som en lærer og ikke minst som en trener og en støttespiller. Resultatene fra denne studien er kategorisert i fem funn som beskriver kjennetegn ved den pedagogiske praksisen i den e-sport klassen jeg observerte. Ut fra denne studien kjennetegnes den pedagogiske praksisen i denne e-sport klassen av tilrettelagt fysisk læringsmiljø, læring gjennom samarbeid og gjensidig respekt, høy interesse for tematikken og motivasjon for faget hos elevene, samt en allsidig, kompetent og engasjert lærer. Jeg håper at disse funnene kan beskrive den pedagogiske praksisen i flere av e-sport-klassene i Norge, men det kan jeg ikke fastslå da dette er en etnografisk studie som tar utgangspunkt i en e-sport klasse. Disse funnene viser det jeg har satt i fokus hos den ene

e-sport klassen i den tidsperioden jeg var der, og kun hos denne. På tross av dette håper jeg at leseren kanskje blir inspirert til å utføre en slik studie på en annen e-sport klasse i Norge, og klarer å kjenne seg igjen i de funnene jeg har kommet fram til ut fra mitt feltarbeid og datainnsamling eller bruke de som et hjelpemiddel i sin egen forskning.

Gjennom hele prosessen har jeg reflektert mye rundt min egen posisjon i feltet, blant annet om mine meninger og holdninger kunne påvirke denne. I starten av prosjektet visste jeg veldig lite om hva e-sport egentlig går ut på og hvordan e-esport faget er konstruert. Jeg hadde dermed ingen forventninger eller meninger om noe av dette, noe som gir et nøytralt og objektivt utgangspunkt. Nå, som prosjektet er ved veis ende, kan jeg påstå at mine holdninger og meninger rundt dataspill i skolesammenheng har forandret seg fra nøytrale til positive på grunn av alt det jeg selv har sett og opplevd. Jeg la merke til at datamaskiner og spill i skolesammenheng kan ha stor verdi når det kommer til elevers følelse av tilhørighet, motivasjon og at elevene kan oppnå selvstendighet sammen i en slik klasse.

Jeg avslutter dette prosjektet med en overraskende god tro og positivitet knyttet til den pedagogiske praksisen i dette e-sport klasserommet. Dette resulterer i at jeg ikke har nevnt noe av negativ art når det kommer til faget og praksisen i det. Jeg har lett etter noe negativt å utpeke ved den pedagogiske praksisen under feltarbeidet i dette e-sport klasserommet, men dessverre, eller bør en kanskje si heldigvis, uten hell. Ved å være bevisst på dette, kan jeg ved en senere anledning, reise tilbake og prøve å legge merke til flere aspekter ved den pedagogiske praksisen enn det jeg har gjort under denne prosessen og kanskje finne noe som kan forbedres eller gjøres annerledes. Likevel vil jeg nevne at det mannlige kjønn er dominerende når det kommer til e-sport, og at det hadde beriket feltet om enda flere jenter hadde blitt en del av både dette faget og generelt e-sport samfunnet. Det hadde gitt muligheter for å studere de kjønnsforskjellene som kan oppstå rundt et slikt blandet samfunn.

For videre arbeid rundt denne problemstillingen hadde det vært fint å gjennomføre denne studien over lengere tid, og i flere norske skolen som tilbyr toppidrettsfaget e-sport. Man kunne også ha utforsket de pedagogiske verdiene som de spillene elevene kan velge mellom har, og hvilke begrensninger de eventuelt stiller med. Intervjuer med både lærere og elever som tar del i dette faget hadde også gitt større forståelse for tematikken, noe jeg bevisst valgte bort først og fremst på grunn av at jeg ønsket at det observerbare skulle være i fokus. Jeg er godt fornøyd med hvordan jeg utnyttet tiden, og at jeg fikk være sammen med denne klassen i flere timer, over to dager. I analysekapitlet var jeg innom mange viktige temaer, som for eksempel viktigheten av en allsidig og kreativ lærer, som jeg gjerne har kunne tenkt meg å gå mer i dybden på ved en senere anledning. Jeg fikk heller ikke plass til alle observasjonene mine, og jeg plukket ut kun de som betydde mest for meg og som jeg følte belyste problemstillingen på den beste måten. Jeg håper at min masteroppgave kan være med på å bidra til større forståelse rundt digitaliserte klasserom og samarbeidslæringen som kan oppstå gjennom e-sport og datamaskiner.

Ettertanke

Under dette prosjektet har jeg dessverre hatt begrenset tidsramme, og selv om jeg skulle ønske å oppleve flere e-sport klasserom, på samme måte som jeg fikk oppleve dette, så var det ikke gjennomførbart. I denne skriveprosessen har det også dukket opp mange utfordringer som hverken jeg, andre studentene, eller universiteter generelt var forberedt på. I midten av mars stengte NTNU sine dører både for undervisning, lesasalbruk og all annen aktivitet ved campus. Også universitetsansatte ble rådet til å holde seg hjemme. Dette forandret hverdagen til alle veldig brått, og både ansatte og studenter måtte ufrivillig legge til rette for å kunne sitte og jobbe fra hjemmekontor. Min egen arbeidsstasjon har vært skrivepulten på gjesterommet og spisebordet på kjøkkenet hjemme hos meg og min samboer. Jeg, i likhet med andre studenter, har lagt godt merke til hvordan denne uheldige situasjonen har påvirket ikke bare skrivemotivasjonen, men også selve masteroppgaven. Det ble plutselig vanskelig å få tak i relevant litteratur. Hele masterprosessen ble annerledes enn studentene så for seg, meg inkludert.

Forskningsprosessen i sin helhet har vært veldig lærerik og jeg har tilegnet meg mye kunnskap innenfor et felt og tematikk jeg ikke kjente så godt til før oppstart av dette prosjektet. Min forståelseshorisont har utvidet seg, og jeg har lært meg å observere og oppdage ny kunnskap fra flere vinkler. Da dette var den aller første gangen jeg benyttet observasjon som datainnsamlingsmetode, støtte jeg på mange spørsmål og uvissheter i prosessen, noe som har styrket min forskerrolle og gitt meg mye kunnskap gjennom erfaringene fra feltarbeidet, noe jeg kommer til å ta med meg videre. Observasjon er definitivt en metode jeg kommer til å bruke igjen, da jeg opplevde den som veldig givende samtidig som jeg følte meg som en del av noe større; jeg var heldig som fikk komme og observere nettopp denne e-sport klassen. Jeg har fått et innblikk i hvordan e-sport faget praktiseres, og hva som kjennetegner undervisningen og læringssituasjonene i dette faget. Jeg liker utfordringer, og det å sette meg inn i noe jeg ikke kjente så godt til fra før, for å senere føle at jeg har blitt en del av det, ga meg mye mestringsfølelse og dermed har jeg holdt motet og motivasjonsnivået ganske høyt gjennom hele prosessen av denne masteroppgaven, mot alle odds. Ved andre omstendigheter og bedre tilgang til feltet skulle jeg ønske å kunne sammenligne den pedagogiske praksisen i e-sport faget hos flere skoler i Norge, men da disse skolene ligger langt unna mitt bosted, måtte jeg nøye meg med å velge kun en skole og basere min masteroppgave på denne.

Jeg håper at denne studien kan gi flere innblikk i hvordan den pedagogiske praksisen i toppidrettsfaget e-sport fungerer, og hva som egentlig settes i sentrum i dette faget. Formålet med dette prosjektet har vært å forsøke å dekke et forskningshull, da det fins tilnærmet ingenting om dette fra før. Denne studien kan også være til nytte for andre lærere for å gi de inspirasjon om hvordan de kan legge opp sin egen undervisning slik at alle elementene fra læreplanen blir ivaretatt på en god måte.

Referanseliste

- Augestad, P., Bergsgard, N. A. (2007) *Toppidrettens formel: Olympiatoppen som alkymist*. Oslo: Novus Forlag.
- Bakke, K., & Tønnesen, E. (2007). *Lave & Wenger Og Dreyfus & Dreyfus : Læring I Et Sosiokulturelt Perspektiv*. Hentet 15. Februar 2020 fra: https://bibsys-almaprimo.hosted.exlibrisgroup.com/permalink/f/11qff65/BIBSYS_ILS71486615130002201
- Bjørndal, B., & Lieberg, S. (1978). *Nye veier i didaktikken?* Oslo: H. Aschehoug & Co.
- Dale, E. L. (2010). *Kunnskapsløftet: på vei mot felles kvalitetsansvar?* Oslo: Universitetsforlaget.
- Donald A. Norman. 1999. *Affordance, conventions, and design*. *Interactions* 6, (3) (May/June 1999), 38–43.
DOI:10.1145/301153.301168
- Frantzen, V., & Schofield, D. (2018). *Mediepedagogikk og mediekompetanse: Danning og læring i en ny mediekultur*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Gagné, M., & Deci, E.L. (2005). Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational Behavior*, 26(4), 331–362.
[DOI: 10.1002/job.322](https://doi.org/10.1002/job.322)
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Gundem, B. (1948). *Skolens oppgaver og innhold*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Guttmann, A. (2004). *From ritual to record : The nature of modern sports* (Updated with a new afterword. ed.). New York: Columbia University Press.
- Grønmo, S. (2016). *Samfunnsvitenskapelige metoder*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Hagen, A., Skorpen, G. (2016). *Hjelp, jeg skal på feltarbeid!: Håndbok i etnografisk metode*. Oslo: Cappelen Damm akademisk.
- Halvorsen, K. (2003). *Å forske på samfunnet – en innføring i samfunnsvitenskapelig metode*. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag.
- Hammersley M. & Atkinson P. (1996) *Feltmetodikk. Grunnlaget for feltarbeid og feltforskning*. Oslo: Ad Notam Gyldendal.
- Helstrup, T. (2002). Læring i et kognitivt perspektiv. I: Bråten, I. (red): *Læring i sosialt, kognitivt og sosialt-kognitivt perspektiv*. Oslo: Cappelen Akademisk forlag AS.
- Hiim, H., Hippie, E. (1989). *Praksisveiledning I yrkesutdanningen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Hilvoodre, I.V., Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in e-sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10:1 s. 14 – 27.
- Hutchins, B. (2008). *Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games*. *New Media & Society* 10 (6): 851 – 869.

- Jacobsen, D. (2015). *Hvordan gjennomføre undersøkelser?: Innføring i samfunnsvitenskapelig metode* (3. utg. ed.). Oslo: Cappelen Damm akademisk.
- Jeong, H., & Hmelo-Silver, C. (2016). Seven Affordances of Computer-Supported Collaborative Learning: How to Support Collaborative Learning? How Can Technologies Help? *Educational Psychologist*, 51(2), 247-265.
DOI: 10.1080/00461520.2016.1158654
- Jeu, B. (1972). What is sport? *Diogenes*, 20(80), 150-163.
<https://doi.org/10.1177/039219217202008007>
- Kapur, M. (2008). Productive failure. *Cognition and Instruction*, 26, 379-424.
DOI:10.1080/07370000802212669
- Killi, J. T. (1988). *En teoretisk belysning og en empirisk undersøkelse av hvordan lovende idrettsutøvere i videregående skolealder opplever kombinasjonen skolegang og satsning på toppidrett*. Oslo: Hovedfagsoppgave ved Norges Idrettshøgskole.
- Krumsvik, R. (2014). *Klasseledelse i den digitale skolen*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Krumsvik, R. J., Ludvigsen, K. & Urke, H. B. (2011). *Klasseleiing i videregående opplæring*. Bergen: Universitetet i Bergen.
- Kunnskapsdepartementet. (2010). *Tid til læring- oppfølging av Tidsbrukutvalgets rapport*. (Meld. ST. 19 (2009-2010)). Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/Meld-St-19-20092010/id608020/?ch=1>
- Kårhus, S. (2016). Diskurser i tilrettelegginger for idrettsaktive elever i skolesystem. *Norsk Pedagogisk Tidsskrift*, (01), 37-48.
- Lehtinen, E., Hakkarainen, K., Lipponen, L., Rahikainen, M. & Muukkonen, H. (1999). *Computer supported collaborative learning: A review of research and development*. The J.H.G.I Giesbers Reports on Education, 10. Department of Educational Sciences University of Nijmegen.
DOI: 10.1080/00461520.2016.1158654
- Nordenbo, S.E., Sørgaard Larsen, M., Tiftikci, N. mfl. (2008). *Lærerkompetanser og elevers læring i førskole og skole – Et systematisk review utført for Kunnskapsdepartementet, Oslo*. I: Evidensbasen. København: Dansk Clearinghouse for Uddannelsesforskning, DPU, Aarhus Universitet.
- Nyborg, M. (1994): *Pedagogikk - studiet av å tilrettelegge best mulige betingelser for læring hos personer som kan ha høyst ulike forutsetninger for å lære*. Asker: INAP-forlaget.
- Olympiatoppen. (2019). Olympiatoppens Strategiplan 2020-2023. *Definisjon toppidrett*. Hentet 11. Februar 2020 fra https://www.olympiatoppen.no/om_olympiatoppen/strategi/strategisk_utviklingsplan/media66194.media
- Pedersen, M., Klitmøller, J. & Nielsen, K. (2012). *Deltagerobservasjon. En metode til undersøkelse af psykologiske fænomener*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Rambusch, J., Jakobsson, P., & Pargman, D. (2007). Exploring e-sports: A case study of game play in Counter-Strike. *Situated Play*, 157-164.

- Ringdal, K. (2018). *Enhet og mangfold: Samfunnsvitenskapelig forskning og kvantitativ metode* (4. utg. ed.). Bergen: Fagbokforlaget.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000a). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
DOI:10.1037/0003-066X.55.1.68
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000b). *Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions*. *Contemporary educational psychology*, 25(1), 54-67.
<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Solvang, T. M. (2019, 17. mars). Setter gaming på timeplanen – mener det hindrer frafall. *Dagens Næringsliv*. Hentet februar, 11, fra:
<https://www.dn.no/utdannelse/utdannelse/gaming/camilla-stoltenberg/setter-gaming-pa-timeplanen-mener-det-hindrer-fracfall/2-1-561957>
- Stenhouse, L. (1975). *An Introduction to Curriculum Research and Development* London: Guilford.
- Suthers, D. D. (2006). *Technology affordances for intersubjective meaning making: A research agenda for CSCL*. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 1, 315-337.
DOI: 10.1007/s11412-006-9660-y
- Suits, B. (2007). The elements of sport. In W. J. Morgan (Ed.), *Ethics in sport*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Thagaard, T. (2018). *Systematikk og innlevelse – En innføring i kvalitativ metode*. 5.utg. Bergen: Fagbokforlaget.
- Tjora, A. (2017). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. 3.utg. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.
- Utdanningsdirektoratet (2012). *Teoretisk bakgrunnsdokument for arbeid med klasseledelse på ungdomstrinnet*. Hentet 20. februar fra:
https://www.udir.no/globalassets/filer/klasseledelse/ungdomstrinnet_bakgrunnsdokument_klasseledelse_vedlegg_1.pdf
- Utdanningsdirektoratet (2006). *Læreplan i toppidrett – valgfrie programfag i utdanningsprogram for idrettsfag*. Hentet 20. februar 2020 fra: <http://www.udir.no/kl06/IDR5-01>

Vedlegg 1: Godkjenning fra NSD

NSD Personvern

11.01.2020 14:14

Det innsendte meldeskjemaet med referansekode 369208 er nå vurdert av NSD.

Følgende vurdering er gitt:

Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet 11.01.2020 med vedlegg, samt i meldingsdialogen mellom innmelder og NSD. Behandlingen kan starte.

MELD VESENTLIGE ENDRINGER

Dersom det skjer vesentlige endringer i behandlingen av personopplysninger, kan det være nødvendig å melde dette til NSD ved å oppdatere meldeskjemaet. Før du melder inn en endring, oppfordrer vi deg til å lese om hvilke type endringer det er nødvendig å melde:

nsd.no/personvernombud/meld_prosjekt/meld_endringer.html

Du må vente på svar fra NSD før endringen gjennomføres.

TYPE OPPLYSNINGER OG VARIGHET

Prosjektet vil behandle alminnelige kategorier av personopplysninger frem til 15.05.2020.

LOVLIG GRUNNLAG

Prosjektet vil innhente samtykke fra de registrerte til behandlingen av personopplysninger. Vår vurdering er at prosjektet legger opp til et samtykke i samsvar med kravene i art. 4 og 7, ved at det er en frivillig, spesifikk, informert og utvetydig bekreftelse som kan dokumenteres, og som den registrerte kan trekke tilbake. Lovlig grunnlag for behandlingen vil dermed være den registrertes samtykke, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a.

PERSONVERNPRINSIPPER

NSD vurderer at den planlagte behandlingen av personopplysninger vil følge prinsippene i personvernforordningen om:

- lovlighet, rettferdighet og åpenhet (art. 5.1 a), ved at de registrerte får tilfredsstillende informasjon om og samtykker til behandlingen

- formålsbegrensning (art. 5.1 b), ved at personopplysninger samles inn for spesifikke, uttrykkelig angitte og berettigede formål, og ikke viderebehandles til nye uforenlige formål
- dataminimering (art. 5.1 c), ved at det kun behandles opplysninger som er adekvate, relevante og nødvendige for formålet med prosjektet
- lagringsbegrensning (art. 5.1 e), ved at personopplysningene ikke lagres lengre enn nødvendig for å oppfylle formålet

DE REGISTRERTES RETTIGHETER

Så lenge de registrerte kan identifiseres i datamaterialet vil de ha følgende rettigheter: åpenhet (art. 12), informasjon (art. 13), innsyn (art. 15), retting (art. 16), sletting (art. 17), begrensning (art. 18), underretning (art. 19), dataportabilitet (art. 20).

NSD vurderer at informasjonen som de registrerte vil motta oppfyller lovens krav til form og innhold, jf. art. 12.1 og art. 13.

Vi minner om at hvis en registrert tar kontakt om sine rettigheter, har behandlingsansvarlig institusjon plikt til å svare innen en måned.

FØLG DIN INSTITUSJONS RETNINGSLINJER

NSD legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene i personvernforordningen om riktighet (art. 5.1 d), integritet og konfidensialitet (art. 5.1. f) og sikkerhet (art. 32).

For å forsikre dere om at kravene oppfylles, må dere følge interne retningslinjer og eventuelt rådføre dere med behandlingsansvarlig institusjon.

OPPFØLGING AV PROSJEKTET

NSD vil følge opp ved planlagt avslutning for å avklare om behandlingen av personopplysningene er avsluttet.

Lykke til med prosjektet!

Kontaktperson hos NSD: Kajsa Amundsen

Tlf. Personverntjenester: 55 58 21 17 (tast 1)

Vedlegg 2: Informasjonsskriv

Informasjonsskriv til elevene og læreren i e-sport-klassen

Vil du delta i forskningsprosjektet «e-sport som pedagogisk praksis»?

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å belyse problemstillingen ut fra det som skjer i et e-sport klasserom. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Formålet med dette prosjektet er å få innsikt i hvordan e-sport fungerer som et fag og hvordan faget tar for seg læreplanen til toppidrett. Jeg er interessert i det som skjer i klasserommet, og tenker dermed å benytte observasjon som hoved metode i denne studien. Da dette er min masteroppgave, har jeg kommet med en problemstilling som kommer til å styre hva jeg ser etter og denne er; «Hva kjennetegner den pedagogiske praksisen i et klasserom med e-sport som programfag i videregående skole?». Jeg ønsker å bli kjent med den pedagogiske praksisen i et e-sport klasserom.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

NTNU- Institutt for pedagogikk og livslang læring er ansvarlig for prosjektet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

For å belyse problemstillingen på best mulig måte trenger jeg innsikt i en klasse som har faget e-sport. Du som leser dette skrivet tilhører en slik klasse (du er enten lærer i faget eller elev), og dermed får spørsmålet om å delta.

Hva innebærer det for deg å delta?

Som nevnt tidligere ønsker jeg å benytte observasjon og spontane samtaler for å belyse problemstillingen. Din deltakelse innebærer at du handler akkurat som du gjør til vanlig, men med meg til stedet i klasserommet. Jeg kommer til å ta notater underveis angående den praksisen som utøves i klasserommet, og det kan hende jeg innleder spontane samtaler som omhandler faget e-sport. Jeg kommer ikke til å stille sensitive spørsmål, mitt fokus er faget og det som skjer i klasserommet.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykke

tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle opplysninger om deg vil da bli anonymisert. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrevet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.

- *De eneste som får tilgang til innsamlet data er meg og min veileder, Vegard Frantzen.*
- *Deltakere i prosjektet vil være anonymiserte allerede fra første stund under feltnotatene, og det skal ikke være mulig å kunne spore opp hvem som deltok.*

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Prosjektet skal etter planen avsluttes 15.05.2020 (innlevering av masteroppgaven). Etter innleveringen kommer all innsamlet data til å bli slettet. Oppgaven i sin helhet vil bli publisert på NTNU sine sider.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg,
- å få rettet personopplysninger om deg,
- få slettet personopplysninger om deg,
- få utlevert en kopi av dine personopplysninger (dataportabilitet), og
- å sende klage til personvernombudet eller Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra *Institutt for pedagogikk og livslang læring* har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Hvor kan jeg finne ut mer?

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- Veileder: Vegard Frantzen, tlf: 73598202, epost: vegard.frantzen@ntnu.no
- Meg som skriver denne masteroppgaven: Dagmara Banach, tlf: 45471691, epost: dagmarab@stud.ntnu.no
- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS, på epost (personverntjenester@nsd.no) eller telefon: 55 58 21 17.

Med vennlig hilsen
Dagmara Banach

Prosjektansvarlig
(Forsker/veileder)

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet «*e-sport som pedagogisk praksis*» og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i casestudien (observasjon og samtaler)

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet, ca. 15.05.20

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

