

# Innovation i idræt - hvordan?

Af Esben Grunnet Hansen og Thomas Andersen, Slagelse gymnasium samt Lars Bo Kristensen, Egaa Gymnasium

Hensigten med dette dokument er at anskueliggøre hvordan der kan arbejdes med innovation i idræts fagets praktiske del. Det er på ingen måde hverken en udtømmende liste eller en facitliste over, hvordan man kan arbejde med innovation i idræt. Det er heller ikke målet med dette dokument at gennemgå den konkrete innovative metode.

I dokumentet arbejdes der med begrebet *social innovation*. Det skal dels forstås i forhold til selve arbejdsprocessen, som naturligt foregår i større eller mindre grupper som et samarbejde om en skabende proces i praksis, dels i forhold til typen af innovationsprodukt, der hovedsagelig vil have form af noget andre kan få glæde af ved enten at deltage i en aktivitet eller blive underholdt som tilskuer.

Som progression over det treårige forløb arbejdes der med tre systemer eller niveauer - det nære (eleverne selv/klassen), det semifjerne (skolen/gymnasiet), det fjerne (samfundet). Ved at øge afstanden mellem eleven og målgruppen øges kravet til elevens abstraktionsevne i de forskellige faser af innovationsprocessen.

Niveaudelingen skal ses som et forsøg på at skabe en progression i arbejdet, der tager højde for tre forhold - for det første at kravene til disciplinspecifik kompleksitet svarer til elevernes færdigheds- og erfaringsniveau, for det andet at elevernes generelle evne til abstraktion øges fra 1g-3g og for det tredje antagelsen, at elevens erfaring med at arbejde med innovativ metode øges.

Som det fremgår af figur 1, er de tre progressionstrin appliceret i alle tre færdighedsområder, hvorfor det er muligt at kombinere færdighedsområderne, så en stx-klasse kan arbejde med innovationsaspektet i boldspil i 1.g, musikvideo på 2.g og Adventure Race i 3.g.

**Figur 1: Oversigt over de innovative forløb i dokumentet**

Klassetrin/ Færdighedsområde	Boldspil	Musik og bevægelse	Nye og Klassiske idrætter
1. årgang Styret udviklingsfase, med klare produktkrav og krav til udviklingsfasen	Spiludvikling	Par - Udvikling af egen koreografi	Atletik - ny disciplin
2. årgang Mindre styret udviklingsfase, med krav til produkt og form, men mindre krav til udviklingsfasen	Net-spil for alle	Musikvideo	Body Circus
3. årgang Åben udviklingsfase med minimale krav til produkt og få krav til udviklingsfasen	Det ultimative spil	Den narrative krop	Adventure Race og konstruktion af eget setup.

Nedenstående model (fig. 2) er en måde at skitsere, hvorledes en innovativ fase kan tage sig ud. Øverst i modellen findes de forskellige faser, som den innovative proces kan gennemgå. Her er en *konstruktionsfase* og en *afprøvningsfase*. Dette skal henlede tankerne på det fokus, der ligger i såvel lærerens rolle i formidlingen såvel som elevernes læringsproces.

Herunder er både konstruktionsfasen og afprøvningsfasen inddelt i yderligere 2 faser. Konstruktionsfasen er inddelt i en *introduktionsfase* og en *kreativ og innovativ fase*. Afprøvningsfasen er inddelt i *implementering* og *evaluering*.

I modellen er den vertikale inddeling udgjort af temaer, som inddrager tre centrale didaktiske elementer i undervisningsplanlægningen – indholdet, læreren og eleven. I de respektive kolonner er inddraget elementer, som er betydende for, at den innovative proces kan fungere efter hensigten.

Det anbefales, at der i de innovative forløb tilknyttes en ekstern partner i forbindelse med evalueringen. Strukturelle forhold kan besværliggøre/umuliggøre denne ambition, hvorfor det skal betragtes som en anbefaling og ikke et krav.

### **Innovation på tre niveauer:**

1. niveau: Styret udviklingsfase, med klare produktkrav og krav til udviklingsfasen.
2. niveau: Delvist styret udviklingsfase, med krav til produkt og form, men mindre krav til udviklingsfasen.
3. niveau: Åben udviklingsfase med minimale krav til produkt og få krav til udviklingsfasen.

Figur 2: Idræts-innovationskoncept

	Konstruktionsfase		Afprøvningsfase	
	Fase 1: Introduktion	Fase 2: Kreative og Innovativ Fase	Fase 3: Implementering	Fase 4: Evaluering
Undervisningsindhold	Teori + Praksis  Rammen sættes.  Tydelige krav i forhold til faglige krav og proces.	Elevbestemt ud fra rammen der blev sat i Fase 1.  Innovative Faser f.eks. "KIE" <sup>1</sup> eller efter Lotte Darsø <sup>2</sup> .	Elevens praksis.  Realisering af plan/produkt.	Evaluerende: Synopsis og oplæg/forsvar.  - Kobling af teori og praksis.  - Refleksion over outcome og nyttevirkning.  - Refleksion over innovativ proces.
Lærerrolle	Formidler rammer og indhold (teoretisk og praktisk)  Afsender.	Sparringspartner i øjenhøjde med eleverne.  Konsulent.  Tålmodigt spørgende.  Coach.  Skaber proces.  Åbner processen.	Sparringspartner lidt tilbagetrukket fra elevernes proces.  Coach  Sikkerhedsnet  Skal sikre refleksion – f.eks. i form af provokation, så eleverne konkretiserer deres arbejde.	Coach  Procesvejleder  Bedømmer
Elevrolle	Elev – modtager.	Skabende.  Udforskende.  Til sidst konkretiserende.	Produktbestemt.  Formidler, Konsulent, Tovholder, træner etc.	Reflekterende og faglig.

<sup>1</sup> Andersen, Ebbe Kroman & Jensen, Irmelin Funch, KIE-modellen – innovativ undervisning i folkeskolen, Erhvervsskolernes forlag

<sup>2</sup> Darsø, Lotte, Innovationspædagogik, Samfundslitteratur

## Innovation og boldspil, 3 niveauer

---

Den generelle beskrivelse af de tre niveauer kan ses i figur 1 ovenfor.

### Niveau 1: Teambold

Målet er udvikling af eget, mindre teamboldspil, som udvikles på basis af erfaringer fra undervisningen.

Undervisningsforløbet frem mod den innovative proces afholdes over minimum 10 timer med tekniske, taktiske og fysiske aspekter af (hold)boldspil.

Der kan indledningsvist fokuseres på basale kaste/gribe øvelser, men ret hurtigt flyttes fokus til holdboldspillenes særligheder. Her kan spilhjulet inddrages, samtidigt med, at der arbejdes med relationelle færdigheder og konkrete aspekter af holdboldspil. Konkret kan der tages udgangspunkt i partiboldspil med begrænsninger, spil med flere forskellige måltyper, spil med forandrelige hold- og banestørrelser, etc.

Således bygges det videre arbejde på meget konkrete erfaringer med hvad et (team) boldspil kan og indeholder, og hvordan det kan opfylde forskellige krav. Eleverne får herigennem erfaringer med gruppesociologi i praksis (f.eks. roller, hierarki, etc.).

Der er følgende **krav til det spil der skal udvikles**

- Spillet skal indeholde et samarbejdselement
- Spillet skal være fysisk udfordrende
- Spillet skal indeholde et konkurrenceaspekt

Der er følgende **krav til den innovative proces**

- Alle skal bidrage med ideer i de tre krav-kategorier.
  - Metodeforslag: alle gruppens medlemmer kommer med forslag til, hvordan de tre krav nævnt ovenfor kan imødekommes i et boldspil. De tre forslag skrives på tre forskelle farver post-its, som sættes på en tredelt flade/væg. Derefter præsenteres forslagene og der laves en udvælgelse af de, som gruppen finder mest anvendelige (se nedenfor).
- Der skal være en udvælgelsesfase og beslutningsfase.

Der er følgende **krav til evaluering**

- Det konstruerede boldspil afprøves og spillet beskrives, så det kan spilles af andre.
- Den innovative fase beskrives ("hvordan nåede I frem til det færdige spil?").

## Niveau 2: Net-spil for alle

Målet med dette niveau er at udvikle et net-spil, så produktet bliver et spil, der kan fungere på gymnasialt niveau – også for begyndere.

Udviklingen foregår på baggrund af et undervisningsforløb på minimum 10 timer, hvor de forskellige faser af net-spil introduceres, og eleverne gør sig erfaringer med spiltypens udfordringer som begynderspil.

I forløbet er der fokus på grundlæggende faser i net-spil: servefase, mellemfase, åbningsfase og afslutningsfase.<sup>3</sup> Der kan tages udgangspunkt i basale teknikøvelser og andre formelle spiløvelser, som fremhæver de svære tekniske dele af net-spillene. Net-spillene udfordrer desuden elevens evne til hurtigt at komme igennem en proces, hvor hun skal "opfatte" hvad der sker, "vurdere" hendes muligheder, "beslutte" hvad hun vil gøre og slutteligt "handle" adækvat. Det kan være en fordel at introducere færdige spil (f.eks. volleyball, bordtennis eller badminton) flere gange, eksempelvis i slutningen af hver lektion, så eleverne selv får en fornemmelse af spiltypens styrker og svagheder på det niveau, de befinder sig. Ligeledes kan der, afhængig af hvilke net-spil der inddrages, indgå aspekter af gruppesociologi ("det gode team") samt basal taktik, så eleverne får erfaringer med, at dårlig teknik i visse situationer kan ophæves af *et godt hold*.

### Der er følgende krav til spillet der skal udvikles

- Det "nye" spil skal kunne fungere for gymnasieelever.
- Det "nye" spil skal have net-spillenes karakteristika.

### Der er følgende krav til den innovative proces

- Mindst 5 potentielle ændringsforslag til et traditionelt net-vægspil skal *skabes, afprøves og vurderes*.
  - Metodeforslag. "Vend det om". Der tages udgangspunkt i de dele af net-spillet, som gruppen har erfaret ikke fungerer i et konkret net-spil og delen/reglen "vendes om". Erfares det eksempelvis, at nettet forhindrer spillets gang, fjernes nettet helt.

### Der er følgende krav til evaluering

- Gruppens regelændringer skal prøves af på hele holdet og "fremlæggelsen" følges op med en mundtlig redegørelse for afprøvning, vurdering og udvælgelsesprocessen.
- Gruppen skal kunne argumentere for, hvordan deres viden omkring net-spillenes karakteristika er udnyttet, så spillet passer i en gymnasial sammenhæng.

## Niveau 3: Det perfekte spil

Som afslutning på boldspil i gymnasiet er målet med dette niveau at skabe *det perfekte holdspil*, som har potentiale til at blive en olympisk disciplin. Forløbet har et omfang på minimum 10 timer og tager udgangspunkt i erfaringer med boldspil over tre år.

<sup>3</sup> Halling, Anders et al. Bolde i spil – teambold i teori og praksis, Syddansk Universitetsforlag

Processen behøver ikke tage udgangspunkt i et forløb med et konkret boldspil, men kan startes som et selvstændigt forløb uden yderligere intro. Vælges dette alligevel, kan *Ultimate* være et godt valg

Vælges *Ultimate* som udgangspunkt kan der også arbejdes med de forskellige aspekter af Ultimates særpræg: Intet løb med discen, ingen kropskontakt, store målzoner, samt den store afhængighed af teknik og taktik. Herunder inddrages holdspillets karakteristika, samt de fysiske aspekter som kan diskuteres ud fra en kapacitetsanalyse af en ultimatespiller ved at se klip fra YouTube.

Det bør overvejes at bygge forløbet traditionelt op uden for mange åbne opgaver, så eleverne får en fornemmelse af, hvad rammer og regler gør for udviklingen af og undervisningen i et boldspil. Tanker, som de kan bruge i deres innovative fase.

Der er følgende **krav til spillet der skal udvikles**

- Spillet skal være et "storholdsspil" – med mindst 6 personer på hvert hold.
- I udarbejdelsen af spillet skal gruppen forholde sig til boldspillenes fascinationskraft.
- Spillet skal være egnet til Tv-dækning.

Der er følgende krav til **den innovative proces**

- I processen skal inddrages innovative arbejdsmetoder, som har været anvendt i tidligere forløb eller anden undervisning.

Der er følgende **krav til evaluering**

- Spillet skal afprøves og gruppen skal reflektere over om spillet har fascinationskraft.
- Den innovative proces skal beskrives og gruppen skal kunne argumentere for, hvorfor de har valgt den pågældende metode.

## Innovation: Musik og bevægelse, 3 faser

---

Den generelle beskrivelse af de tre niveauer kan ses i figur 1 ovenfor.

### Niveau 1: Pardans – Udvikling af koreografi

Målet er at udvikle elevernes forståelse for og evne til at udføre en pardans. Styrken ligger i, at der er ikke er et modstanderforhold indlejret i processen, men at eleverne udelukkende skal arbejde med at udvikle sig sammen. Hertil kommer, at der implicit ligger en mulighed for at beskæftige sig med samarbejde og kommunikation som en kropslig kompetence. Der kan f.eks. tages udgangspunkt i dansens 4 elementer: Rytme, Førings, Stil og Variationer/ bevægelsesmuligheder.

Som didaktisk præmis for nedenstående progression er, at eleverne danner par og går sammen i "storgrupper" af 4 par.

Der er følgende **krav til koreografien der skal udvikles**

- Koreografien skal indeholde mindst 4 forskellige variationer foruden grundtrinnet.
- Koreografien skal tydeliggøre beherskelse af dansens 4 elementer.
- Koreografien skal indeholde minimum ét skift af partner.
- Koreografien skal kunne "loopes".

Der er følgende **krav til den innovative proces**

- Hvert par i "storgruppen" skal bidrage med minimum 2 variationer inden for stilarten
  - Metodeforslag: Bodystorming, som i denne version går ud på, at hvert par i storgrupperne skiftes til at præsentere variationer og bevægelsesmuligheder, som de har forberedt. I den forbindelse skal eleverne opfordres til at have en åben tilgang til mulighederne, som ligger i de andre pars ideer og ansøres til at lade sig inspirere.
- Der skal herefter være en udvælgelsesfase og beslutningsfase.

Der er følgende **krav til evaluering**

- Selve koreografien skal konstrueres og filmes eller beskrives, så den kan fremvises.
- Udviklingen af koreografien bør følges op med en aflevering, som ikke blot beskriver selve dansens, men også den innovative fase ("hvordan nåede i frem til jeres produkt?").

### Niveau 2: Musikvideo

Målet er udvikling af en musikvideo (evt. i samarbejde med mediefag). Eleverne deles i grupper og udvikler, foruden en koreografi, en drejebog som skitserer hvordan musikvideoen optages og hvilken koreografi der tilhører hvert "klip". Der tages udgangspunkt i brug af internettet og afkodning af bevægelser her fra.

Der er følgende **krav til musikvideoen som skal produceres**

- Det skal være en dans – altså en koreograferet sammenhæng.

- Hver gruppe skal udvikle en individuel koreografi til hver gruppedeltager og en gruppekoreografi.

#### Der er følgende krav til **den innovative proces**

- Eleverne forbereder sig ved at finde 3 videoklip til individuel koreografi og 3 videoklip til gruppekoreografi.
  - Metodeforslag til koreografi: Videostorm – hvert gruppe medlem finder minimum 3 videoklip (f.eks. musikvideo) til individuel koreografi og 3 videoklip til gruppekoreografi fra internettet. Hver deltager viser sine 6 videoklip. Imens noterer hvert gruppe medlem hver for sig, hvilke sekvenser han/hun finder relevante at tage med videre i konstruktionen af gruppens musikvideo. Herefter præsenterer hvert gruppe medlem sine foretrukne sekvenser og gruppen udvælger hvilke delelementer der skal med i musikvideoen.
  - Metodeforslag til drejebog for musikvideo: Idestafet - Hvert gruppe medlem starter hver sin drejebog, som efter 5 minutters skrivefase sendes videre med uret til et andet gruppe medlem. Vedkommende skriver videre på drejebogen. Således forsættes ind til hver drejebog har været gruppen ”rundt” Herefter gennemlæses alle drejebøger og gruppen udvælger, hvad de vil arbejde videre med.

#### Der er følgende **krav til evaluering**

- Der skal foreligge en drejebog med fortegnelser over scenerne i musikvideoen.
- Gruppen skal kunne argumentere for hvilke virkemidler deres musikvideo har, for at appellere til et gymnasiepublikum.

### **Niveau 3: Den narrative krop**

Målet er, at eleverne ved hjælp af kroppen skal fortælle en historie. Forløbet har fokus på bevægelseskommunikation, hvor eleverne skal tilegne forståelse for og færdigheder til at kommunikerer budskaber, følelser eller historier med bevægelser. Der kan med fordel laves en teoretiske kobling, f.eks. til Labans bevægelseslære.

#### Der er følgende **krav til den performance der skal laves**

- Produktet er en performance hvor musik og bevægelse understøtter kommunikationen.
- Performance skal være funderet i et teoretisk grundlag – f.eks. Labans BESS-koncept.
- Produktet skal have en varighed på 2-3 minutter.

#### Der er følgende **krav til den innovative proces**

- I processen skal inddrages innovative arbejdsmetoder, som har været anvendt i tidligere forløb eller som eleverne kan finde (evt. sammen med læreren) og læse sig til.

#### Der er følgende **krav til evaluering**



- Der skal foreligge en beskrivelse af eleverne overvejelser over scenen og publikums placering, samt anvendelse af Labans bevægelseslære (eller en anden teoretiske baggrund).
- Der skal laves en mundtlig evaluering af produkt og proces, hvor eleverne reflekterer over den innovative proces og mulig udvikling heraf.

## Innovation: Nye og klassiske idrætter, 3 faser

---

Den generelle beskrivelse af de tre niveauer kan ses i figur 1 ovenfor.

### Niveau 1: Atletik

Målet er at udvikle en disciplin i atletik, som skal opfylde nedenstående krav. Elevernes baggrund for at indgå i den innovative proces er en kort introduktion af udvalgte discipliner inden for løb, kast og spring og disses tekniske aspekter. Det allestedsnærværende olympiske motto kan med fordel anvendes som inspirationskilde til udviklingen og kravet om inddragelse af et konkurrenceelementet.

Der er følgende **krav til disciplinen der skal udvikles**

- Disciplinen skal indeholde et teknisk element.
- Disciplinen skal have et fysisk konkurrenceelement.
- Der skal kunne kåres en vinder/et vinderhold.

Der er følgende **krav til den innovative proces**

- Alle skal bidrage med ideer i de 3 krav-kategorier.
  - Metodeforslag: Post-its - Alle gruppens medlemmer kommer med forslag til, hvordan de tre krav nævnt ovenfor kan imødekommes i disciplinen. De tre forslag skrives på tre forskellige farver post-its, som sættes på en tredelt flade/væg. Hver flade/væg er dedikeret ét af de tre krav. Derefter præsenteres forslagene og der laves en udvælgelse af de, som gruppen finder mest anvendelige (se nedenfor).
- Der skal være en udvælgelsesfase og beslutningsfase.

Der er følgende **krav til evaluering**

- Selve disciplinen skal konstrueres og beskrives, så det kan konkurreres i den.
- Udviklingen af disciplinen kan med fordel følges op med en aflevering, som ikke blot beskriver spillet, men også den innovative fase ("hvordan nåede i frem til jeres produkt?").

### Niveau 2: Kropsbevidsthed og performance

Målet er udvikling et performance-show som skal vises til f.eks. forårskoncert eller en morgensamling. (Der skal være noget på spil!) Grundlaget for udviklingen af denne performance skabes i et forløb (10 timer), hvor "kroppens muligheder" er temaet. Her vil man f.eks. kunne tage udgangspunkt i redskabsgymnastikkens basiselementer – bl.a. tillid, kropsspænding, samarbejde, rotation og balance.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> "Redskabsgymnastikkens basis". (Jørgensen, Henrik Taarsted, Redskabsgymnastik, I-bog, Systeme

### Der er følgende **krav til den performance der skal laves**

- Alle gruppens medlemmer skal have en aktiv rolle i showet.
- Showet skal være iscenesat og have medtænkt underholdningsværdi som er tilpasset et "fremmed" publikum.
- Showet skal indeholde mindst 4 af de præsenterede basiselementer fra "Redskabsgymnastikkens basis".

### Der er følgende **krav til den innovative proces**

- Alle elever skal bidrage med ideer til performance.
  - Metodeforslag: Alle eleverne i gruppen/klassen skal indgå i afprøvningsfase hvor forskellige ideer til showet genereres. Det kan eksempelvis foregå i hallen hvor stationer med forskellige typer af redskaber og måtter besøges og udforskes kropsligt.
  - Eleverne har herefter til opgave i små grupper, at finde 3 sjove udfordrende og spændende bevægelser, som de gerne vil lære og dermed have med i showet.
  - "Drøm" og virkelighed mødes. Eleverne skal forsøge at finde ud af hvilke af de fundne elementer/bevægelser de gerne vil have med og hvordan de skal sammensættes til et show.

### Der er følgende **krav til evaluering**

- Der skal foreligge en drejebog indeholdende showets progression samt en beskrivelse af elevernes forskellige roller gennem performance.
- Gruppen skal kunne argumentere for hvordan redskabsgymnastikkens basiselementer er udnyttet i performance.
- Gruppen skal kunne argumentere for hvordan deres performance skal skabe underholdning for den valgte målgruppe.

### **Niveau 3: Adventure Race**

Målet er at udvikle et adventurerace for en ekstern gruppe – f.eks. en folkeskoleklasse: Racet skal kunne afvikles på en skoledag og planlægges med forståelse for målgruppens forskellige team-kompetencer. Grundlæggende for forløbets dybde er, at eleverne tidligere har reflekteret over roller, teamudvikling og har erfaring med adventurerace. Dette kan f.eks. praktiseres i forbindelse med et AT-forløb.

### Der er følgende **krav til det adventurerace der skal udvikles**

- Adventureracet skal indeholde de 4 elementer: Teknik, fysisk, samarbejde og udfordring.<sup>5</sup>
- Skal passe til grupper á 5-6 personer.
- Skal indeholde opgaver, der udfordrer forskellige kompetencer. (F.eks. ud fra teamroller, læringsstil eller forskellige intelligenser).
- Skal kunne gennemføres på en skoledag.

---

<sup>5</sup> Gasbjerg, Torbjørn & Grimstrup, Simon: Adventurerace, et ide og udviklingsmateriale til undervisning, træning og konkurrence, DGI

Der er følgende **krav til den innovative proces**

- I processen skal inddrages innovative arbejdsmetoder, som har været anvendt i tidligere forløb eller som eleverne kan finde (evt. sammen med læreren) og læse sig til.
- Der skal laves en mundtlig evaluering af produkt og proces, hvor eleverne reflekterer over den innovative proces og mulig udvikling heraf.

Der er følgende **krav til evaluering**

- Der skal foreligge en beskrivelse af eleverne overvejelser over racets progression, herunder valg af poster og bemanning af disse.
- Der skal laves en mundtlig evaluering af produkt og proces, hvor eleverne reflekterer over den innovative proces og mulig udvikling heraf.