

Kurs: **FG1300 Själständigt arbete**
(ämnesdidaktik) 15 hp

2018

Kompletterande musikpedagogisk utbildning (KPU)

Institutionen för musik, pedagogik och samhälle

Handledare: David Thyrén

Examinator: Anna Backman Bister

Martin Vidlund

Webbaserade gitarrlektioner

Hur används olika semiotiska resurser
i en webbaserad lektion för att skapa mening
för mottagaren?

Skriftlig reflektion inom självständigt arbete

Sammanfattning

Studiens syfte var att undersöka och analysera vilka aspekter man behöver förhålla sig till vid webbaserade videolektioner. Som föremål för mina observationer har jag tittat på tre stycken gitarrlektioner från olika webbplatser. Frågeställningen har varit: hur används olika semiotiska resurser i en webbaserad lektion för att skapa mening för mottagaren? Jag har använt mig av ett multimodalt designteoretiskt perspektiv i mina observationer. Urvalet har bestått av två manligt ledda videolektioner och en kvinnligt ledd videolektion från olika geografiska områden. Resultatet belyser vad webblektionerna har gemensamt och vad som skiljer dem åt i fråga om tillvägagångsätt och använda resurser. Resultatet visar också hur dessa skapar mening för användaren. I den avslutande diskussionen vägs för- och nackdelar mot varandra.

Nyckelord: Design, multimodalitet, semiotiska resurser, gitarrundervisning, videolektioner, digitala resurser.

Innehållsförteckning

1. Inledning	6
1.1 Definitioner	6
2. Bakgrund	7
2.1 Inspelade gitarrektioner förr och nu	7
2.2 Digitala redskap i pedagogiken	7
2.3 Syfte och frågeställning	9
3. Designteoretiskt perspektiv	10
3.1 Didaktisk design	10
3.1.1 Teckenskapande och teckensystem	11
3.1.2 Meningsskapande	11
3.1.3 Tolkning och transformation	12
3.1.4 Representation	12
3.1.5 Tolkning, transformation och representation – ett exempel	12
4. Metod	13
4.1 Val av metod	13
4.2 Urval	16
4.3 Genomförande	17
4.4 Etik	18
5. Resultat	19
5.1 Onlinelektion 1	19
5.1.1 Vilka innehållsliga/tematiska sekvenser förekommer?	19
5.1.2 Vad framstår som centralt?	20
5.1.3 Vilka modaliteter används och till vad?	20
5.1.4 Vad används de olika resurserna till och hur ser deras samspel ut?	21
5.1.5 Bildspråk	21

5.1.6	Värderingar	21
5.1.7	Vilka digitala semiotiska teknologier används och till vad?	21
5.1.8	Sammanfattning, lektion 1	22
5.2	Onlinelektion 2	23
5.2.1	Vilka innehållsliga/tematiska sekvenser förekommer?	23
5.2.2	Vad framstår som centralt?.....	23
5.2.3	Vilka modaliteter används och till vad?	24
5.2.4	Vad används de olika resurserna till och hur ser deras samspel ut?	24
5.2.5	Bildspråk	24
5.2.6	Värderingar	25
5.2.7	Vilka digitala semiotiska teknologier används och till vad?	25
5.2.8	Sammanfattning, lektion 2	25
5.3	Onlinelektion nr 3	26
5.3.1	Vilka innehållsliga/tematiska sekvenser förekommer?	26
5.3.2	Vad framstår som centralt?.....	27
5.3.3	Vilka modaliteter används och till vad?	27
5.3.4	Vad används de olika resurserna till och hur ser deras samspel ut?	28
5.3.5	Bildspråk	28
5.3.6	Värderingar	28
5.3.7	Vilka digitala semiotiska teknologier används och till vad?	28
5.3.8	Sammanfattning, lektion 3	29
6.	Diskussion	29
6.1	Gemensamma drag	29
6.2	Metoddiskussion	32
6.3	Webbmediet	32
6.3.1	Tillgänglighet.	32
6.3.2	Valmöjligheter.....	32
6.4	Digitala tekniska hjälpmedel.....	33
6.5	Förslag till vidare forskning.....	33
	Referenser	34

1. Inledning

I dagens samhälle är internet den primära källan för inhämtande av kunskap och information (Ahlgren, 2016). Man kan hitta instruktioner för hur ett mjukvaruprogram fungerar eller hur man byter olja på en bil genom en enkel sökning på webben. Informationen kan komma från själva företaget som tillhandahåller produkten eller från andra konsumenter som har delat med sig av sin kunskap och erfarenhet. Det går även att hitta pedagogiskt material på webben. Videolektioner i svenska, matematik och andra ämnen finns att hitta från utbildningsinstitutioner på internet (Hrastinski, 2013). För den som spelar ett instrument eller sjunger finns mängder av material att hämta på webben från sidor som exempelvis ultimate-guitar.com. Där finns noter, tabulatur, ackorddiagram och texter till huvudsakligen populärmusik men även andra genrer. På webbplatser som Youtube finns videofilmade instrumental- och sångbaserade lektioner som är skapade av både professionella musiker och amatörer (youtube.com). Musikskolor på webben är en växande bransch och med dagens teknologiska framsteg, som läsplattor och mobiltelefoner, så är många människor redan utrustade med verktyg som gör det möjligt att ta del av en sådan kurs. Tidigare har gitarr, bas och trummor varit instrumentgrupper som legat i framkant med instruktionsvideos (Hotlicks, REH Video, DCI Music Videos) men idag finns även andra instrument inkluderade i utbudet (artistwork.com). Även andra konstnärliga yrken som filmskapare, fotograf, författarskap finns idag som instruktionsvideos (www.masterclass.com). Det är rimligt att tro att en stor del av det pedagogiska utbudet i framtiden kommer att finnas på internet och att fenomenet därmed är värt att ta på allvar. I den här studien har författaren valt att närmare undersöka webbaserade gitarrlektioner.

1.1 Definitioner

Ackorddiagram = avbildning av gitarrhals med prickar som markerar fingersättning i ackordet

Ackordanalys = ackorden är skrivna över notsystemen i bokstavsform

Ackordhand = handen som greppar ackorden på gitarren

Bakgrundskomp = förinspelat komp som ligger i bakgrunden

Funktionsanalys = analys av ackordens funktion i tonarten

Komphand = handen som spelar rytmen på gitarren

Komfigur = rytmisk figur i kompet

Licks = på förhand komponerade solofraser

2. Bakgrund

2.1 Inspelade gitarrlektioner förr och nu

Instruktionsvideor för instrumentalister är inget nytt. På 1980-talet började företag som REH Video, Star Licks och Hot Licks producera videolektioner med den tidens stora gitarrister på formatet VHS. Företagen filmade en lektion med artisten där man fick ta del av dennes signifikanta fraser och övningar. Nästan alltid medföljde ett häfte med tabulatur på övningarna som visades. Även för elbas och trumset fanns ett stort utbud. VHS-band ersattes i slutet av 1990-talet av DVD-skivor men konceptet var detsamma. Idag har videolektionerna flyttat över till webben och kan antingen laddas ner till datorn eller streamas (exempelvis jamorama.com, jamplay.com och playalong.com). Webbplatserna tillhandahåller nätbaserade videolektioner och i vissa fall kan man även köpa den fysiska varan i form av en DVD-skiva. Tillsammans med videorna finns det många gånger kompletterande material i form av noter och tabulatur i PDF-format. I vissa fall finns även musikbakgrunder (backing-tracks) som man kan spela till. Webbplatserna kan vända sig till både nybörjare och elever på fortsättnings- och avancerad nivå. De här webbplatserna skulle man kunna säga är en förlängning av VHS- och DVD-erans instruktionsvideor men som nu har flyttat ut på webben.

2.2 Digitala redskap i pedagogiken

Mycket av den litteratur som finns att hitta om digitala redskap i pedagogiken handlar om andra pedagogiska tillvägagångssätt som skiljer sig från den undervisningsform uppsatsen handlar om t.ex. distansundervisning via Skype. Den största skillnaden är att den interaktiva möjligheten saknas för användaren i de exemplen som granskas i resultatdelen. Det finns flera likheter också då samma teknik ofta används till båda. Nedan kommer olika digitala redskap i pedagogiken redovisas.

I skolvärlden, högre utbildning och i organisationer har nätbaserad utbildning blivit en självklar del av verksamheten (Hrastinski, 2013). I Läroplan för grundskolan (Lgr11) kan man läsa att eleven ska kunna ”använda modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande” (Skolverket, 2011). Från att ha varit en metod för distansutbildning, för personer som inte har haft möjlighet att fysiskt befinna sig i skolan, sker idag en stor del av all undervisning på bärbara datorer, smartphones, surfplattor och lärplattformar (Hrastinski, 2013, s. 20). Det finns lärare som använder konceptet Flipped Classroom i sin undervisning. Det innebär att läraren lägger ut en del av undervisningen på nätet i form av text eller film. Läraren kan då ge uppgifter till eleven som förbereder denne inför själva lektionstillfället. På lektionen kan lärare och

eleven istället ägna mer tid åt annat än att läsa in sig på materialet (Hrastinski, 2013). På högskolor används lärplattformar som exempelvis Blackboard, Moodle eller Ping Pong för att lärare och kursdeltagare ska kunna kommunicera (Hrastinski, 2013). Här kan läraren distribuera kursmaterial och annan viktig information som till exempel examinationsdatum, kursplaner och sjukdom. Det är också en plats där studerande kan kommunicera med varandra (Hrastinski, 2013). En viktig faktor här menar Hrastinski (2013) är elevernas inställning till att vilja arbeta med en lärplattform, vilket ställer krav på lärplattformens användarvänlighet för att fungera som redskap.

I vissa fall erbjuder lärare undervisning via Skype. Skype-lektioner används ofta där det geografiska avståndet mellan lärare och elev är för stort samt av andra praktiska skäl. Lektionerna fungerar ungefär som vid traditionella instrumentlektioner men lektionen kommuniceras via en webbkamera och mottagaren ser läraren på en skärm. I Johan Byström och Peter Fredrikssons C-uppsats från 2012 jämförde författarna traditionell undervisning med Skype-baserad undervisning (Byström & Fredriksson, 2012) och kom fram till att tydligheten i tal och instruktioner är extra viktigt i en skypebaserad lektion. I studien kan man även läsa om hur lärare och elever uppfattade skillnaden mellan traditionell undervisning och webbaserad undervisning via Skype. De frågade sig om eleven kan tillgodogöra sig en Skype-lektion på samma sätt som en traditionell lektion. Skillnaden låg, enligt vad de kom fram till, i själva rummet då det inte finns möjlighet att interagera mellan lärare och elev på samma sätt som under en fysisk lektion. Lärarna menade i intervjuer att de saknade möjligheten att kunna rätta till t.ex. fingersättningen på en elev genom att sträcka sig till den andres greppbräda. Utöver det upplevde från varken lärare eller elev någon större skillnad (Byström & Fredriksson, 2012).

I Sture Brändström, Christer Wiklund och Erik Lundströms artikel om distansundervisning tittade författarna på vilka för- och nackdelar webbaserade gitarrlektioner och master classes hade för användarna och lärarna (Brändström, Wiklund & Lundström, 2012). Utrustningen som användes för kommunikation var bärbara datorer med Skype i gitarrundervisningen, och ett mer avancerat videokonferenssystem i master classerna. Författarna kom fram till att det inte fanns något som tydde på att distansundervisning är bättre eller sämre för musikundervisning. Det finns styrkor och svagheter i både den traditionella undervisningsmetoden och den webbaserade metoden. Några fördelar som författarna såg med den webbaserade undervisningen är t.ex. att du inte utestängs från möjligheten att erbjudas undervisning bara för att du bor på en geografiskt avlägsen plats samt att det är relativt kostnadssnålt. För läraren kan det fungera som ett bra komplement till den traditionella undervisningen och erbjuder nya vägar för hur man organiserar undervisningen. Man kan t. ex. maila noter och ljudfiler som komplement. Några nackdelar med webbaserad undervisning kan enligt författarna vara att det krävs mer av läraren, både när det handlar om förberedelser och i själva undervisningssituationen. Kraven på tydlighet och

noggrannhet blir större när du undervisar online (Brändström, Wiklund & Lundström, 2012).

I Tina Amvons uppsats "Virtuellt lärande" ställer hon frågan hur förutsättningar skapas för elever när de arbetar med mjukvaruprogram avsedda för musikskapande (Amvon, 2016). Hon menar att det spelar roll vilka tidigare erfarenheter, digitala kompetenser, som eleven har i bagaget för att kunna tyda och lösa uppgifter och problem (Amvon, 2016). En annan faktor för lyckad problemlösning var interaktionen eleverna emellan, där de hjälps åt för att förstå instruktionerna (Amvon, 2016).

Intressant kan vara att jämföra hur den traditionella undervisningen skiljer sig mot den webbaserade. I en artikel av Anna-Lena Rostwall och Tore West (2003) finner man att författarna är kritiska till hur traditionell undervisning på Kulturskolor ter sig. Några anmärkningar som för författarna hade är: Inga konkreta målbeskrivningar, dålig disposition av tid på lektionerna där det var mer prat än musik, dåligt förberedda lärare där felsepelningar etablerade sig hos eleverna, förlegad repertoar tagen från spelböcker, liten interaktion mellan lärare och elev. Det man kan läsa ut av författarnas avhandling är att spelböcker med noterad musik har en överskattad roll i undervisningen där gehörsspel och improvisation borde få mera plats.

2.3 Syfte och frågeställning

Syftet med studien är att ur ett designteoretiskt perspektiv granska tre webbaserade gitarrlektioner, för att få ökad kunskap om vilka aspekter man behöver förhålla sig till vid nätbaserad undervisning.

Frågeställningen är: Hur används olika semiotiska resurser i en webbaserad lektion för att skapa mening för mottagaren?

3. Designteoretiskt perspektiv

1978 introducerade lingvisten Michael Halliday socialsemiotiken i språket med sin bok "Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning" (Leijon & Lindstrand, 2012). Halliday menar att tal och skrift fungerar som meningsbärande resurser.

Halliday (1978) påvisar att mening skapas i människors arbete med språklig kommunikation och att den sociala världen på så vis skapas och omskapas i vårt användande av språket (Leijon & Lindstrand, 2012, s.175).

Forskarna Gunther Kress och Robert Hodge tog Hallidays teori ett steg längre och menade att man, förutom språket, också borde inkludera andra teckenskapande resurser som gester, färger, bilder och ljud. De talade om ett multimodalt begrepp eftersom man kombinerar olika teckensystem (Leijon & Lindstrand, 2012). Det designteoretiska, multimodala perspektivet på lärande har skapats främst av den svenske professorn i didaktik, Staffan Selander, och engelskprofessorn Gunther Kress (Selander & Kress, 2010). Perspektivet, som också kallas Design för lärande, har mycket gemensamt med socialsemiotiken och multimodalt teckenskapande där man tittar på interaktion och teckenskapande på mikronivå. Det inkluderar även ett sociokulturellt perspektiv som tittar på hur människor interagerar i sociala sammanhang utifrån olika kulturer och normer, samt didaktik, som handlar om läran om undervisning (Leijon, Lindstrand, 2012).

I design för lärande uppmärksammas kommunikation och lärande som teckenskapande processer på en mikronivå, som måste förstås mot en bakgrund av den sociokulturella kontexten (Leijon, Lindstrand, 2012, s. 180).

Perspektivet tittar också på de olika sätt som t. ex. arkitekter, läromedelsföretag och mjukvaruföretag skapar förutsättningar för lärande genom utformning av skolbyggnader, läromedel och läroprogram (Selander & Svärdemo-Åberg, 2009).

3.1 Didaktisk design

I en lärprocess finns det tre aspekter som perspektivet tar i beaktning. Den första är den person som lär ut, Didaktisk design 1, även kallad design *för* lärande. I design för lärande betraktar man läraren som designer i den bemärkelse att det är läraren som planerar och utformar undervisningen, strukturerar lektionsförloppet, väljer ut vilka resurser som ska användas och

bedömer vad som är viktigt att lyfta fram i undervisningen. Det sistnämnda är något som skolans undervisningskultur påverkar genom sina riktlinjer. Detta kallas för ”erkännandekultur” (Selander & Kress, 2010).

Den andra aspekten är den lärande eleven, Didaktisk design 2, även kallad design *i* lärande. I design *i* lärande handlar det om hur eleven har uppfattat och förstått informationen och hur den tolkar det till något begripligt för sig själv (Leijon, Lindstrand, 2012). Man talar om transformation (hur man formar och omformar sin förståelse av informationen) och representation (hur man gestaltar sin förståelse av informationen) (Insulander, Kjällander, Lindstrand & Åkerfeldt, 2017). Båda betraktas som designer av lärande och samspelar med varandra.

Den tredje aspekten är de former för bedömning och utvärdering som används på skolan, Didaktisk design 3 (Selander & Kress, 2010).

3.1.1 Teckenskapande och teckensystem

Genom att använda olika sätt att kommunicera så gör vi oss förstådda. I designteori kallar man det för att vi använder olika teckensystem. I multimodal designteori ser man på människan som en teckenskapande person (Selander & Svärde-Åberg, 2009).

När en lärare ska förmedla kunskap till sin elev krävs att läraren kan kommunicera begripligt och forma sitt budskap på ett meningsbärande sätt för att skapa förståelse hos mottagaren. Läraren kan kommunicera sitt budskap på ett varierat sätt, t. ex. genom tal, det skrivna ordet, bilder, ljud, gester, linjer och punkter, färgskalor osv. När läraren kombinerar flera olika teckensystem kallas det multimodalt. Olika medium erbjuder olika teckensystem. En bok kan innehålla bilder, typografi och skriftspråk, medan en video kan erbjuda rörlig bild, montage, talspråk och ljud (Rostvall & Selander, 2010).

3.1.2 Meningsskapande

Genom de olika teckensystemen skapar man mening och innebörd. I designteori kallar man detta meningsskapande (Rostvall & Selander, 2010). I ett musikaliskt sammanhang kan takt och puls vara en meningsskapande komponent. Med takt och puls blir melodi och harmonier tydliga och framstår som begripligt för lyssnaren (Kempe & West, 2010). I en text kan stilmarkörer, symboler som smileys, eller layouten signalera vilken slags text det handlar om (t. ex artikel, blogg eller dikt) vilket gör att du vet hur du ska tolka texten (Rostvall & Selander, 2010).

Om man inte kan tolka teckensystemen så blir det svårt att förstå form och struktur. Olika normer och genrer påverkar hur vi uppfattar olika tecken och teckensystem (Rostvall & Selander, 2010).

3.1.3 Tolkning och transformation

Mottagaren tolkar kommunikationen av teckensystem och skapar sin egen förståelse av det som förmedlats. I transformation väljer mottagaren ut den information som fångar dennes intresse och bearbetar denna i en prövande och omformande process. I slutänden har en ny representation skapats som representerar mottagarens förståelse av informationen (Selander & Kress, 2010).

3.1.4 Representation

Med representation menar man hur någon upplever och förstår något för en själv. Det är vad man ser som centralt och viktigt i innehållet, vad som är vedertaget eller inte, samt hur man vill presentera materialet (vilka teckensystem man tycker sig lämpar sig för ämnet) (Insulander et al., 2017). Det är inte att likställa med en exakt framställning av något utan kan ses som en egen tolkning av någon så som man själv har förstått det och vill framställa det. Även en representation är färgad av normer och traditioner som påverkar gestaltningen av representationen. Mottagaren skapar också en representation av det som förmedlas och där sorterar den ut det som upplevs som viktigt och centralt.

3.1.5 Tolkning, transformation och representation – ett exempel

I ett exempel som Liliane Björk och Josef Samuelsson tecknar i sin uppsats Design i lärande (Björk & Samuelsson, 2012) illustreras hur tolkning, transformation och representation kan gå till. Nedan har jag försökt teckna ett liknande exempel med musikaliska förtecken.

En person ska lära sig en låt på gitarr och söker efter ackord och text på internet. Ackorden och ackorddiagram hittas på en webbsida tillsammans med texten. Själva musiken finns också på webbsidan som en mp3-fil så att man ska kunna lyssna på musiken samtidigt. Det finns också en video med en gitarrist som spelar och sjunger låten. Här kan man tala om tillgängliga resurser (eller tillgängliga teckensystem). I textform finns det ackord samt text, på bild finns det ackorddiagram, i ljudform hittar vi en mp3-fil och som rörlig bild finns det en video. Utifrån dessa teckenskapande resurser tolkar personen informationen och formar sin egen uppfattning av materialet. Detta kallas för transformering. När personen har gestaltat och omgestaltat sin förståelse för denna information så resulterar det i en representation, alltså en egen förståelse av materialet som bearbetats.

När personen lärt sig spela och sjunga låten spelar han in sig själv med datorns videokamera samtidigt som han framför låten. Därefter lägger han ut videon på sig själv med kommenterande text på Facebook. Här tar personen hjälp av teckenskapande resurser, videon och texten, för att gestalta sin representation. Här kan man tala om att man kan se tecken på

lärande i personens gestaltning. Tecken på lärande ska dock inte förväxlas med tecken i semiotisk mening.

4. Metod

4.1 Val av metod

Det designteoretiska perspektivet erbjuder möjligheter att analysera det sätt som läraren väljer att gå till väga för att förmedla det som ska läras ut. Genom att det är multimodalt går det att titta på olika uttryck i kommunikationen utöver text, som verbalt tal, ljud, grafik, gestik, bild samt hur samspelet mellan dessa ser ut (Selander & Kress, 2010). I denna uppsats kommer författaren använda sig av didaktisk design 1 (design för lärande) i sin analys.

I Sverige har det getts ut en hel del litteratur om det designteoretiska perspektivet. I böcker som *Didaktisk Design i digital miljö* (Selander & Svärdemo-Åberg, 2009), *Design för lärande* (Rostvall & Selander, 2010) och *Didaktik i omvandlingens tid* (Insulander et al., 2017) hittar man bidrag från författare som återger sina analyser av olika lärprocesser. I vissa kapitel beskrivs analyser av undervisning i digitala miljöer. Från dessa kapitel har inspirationen hämtats för den här analysen av webbaserad undervisning.

I boken *Didaktik i omvandlingens tid* (2017) skriver professor Theo van Leeuwen och språkforskaren Ditte Lund Iversen om ”semiotiska teknologier”. Författarna förklarar att denna term står för ett perspektiv som analyserar digitala medier. De tittar på programvaran på liknande sätt som man tittar på språk och dess semiotiska resurser. Författarna analyserar hur programutvecklarna har försökt utforma meningsskapande funktioner, samt hur de underlättar och begränsar meningsskapande.

I ett kapitel presenterar författarna en fallstudie där de tittar på ett pedagogiskt program som lär ut matematik. I analysen fokuserar författarna på olika aspekter av programmet t. ex. i vilken miljö programmet är tänkt att användas (hemmet eller skolan), målgrupp, presentation av funktioner, hur programmet interagerar med användaren, språk, svårighetsgrad, utseende (färger, bilder, grafik), hur programmet integrerar med användaren m. m. Man gör också vissa jämförelser mellan det digitala mediet och traditionell klassrumsundervisning och läroböcker. Avslutningsvis diskuteras för- och nackdelar med programmet, eller som de själva uttrycker det, vinster och förluster.

I samma bok beskriver Kristina Danielsson (2017) hur hon har utvecklat en modell för hur man, på ett multimodalt designteoretiskt sätt, kan analysera pedagogiska texter. I det här kapitlet appliceras modellen på ett

lektionsförlopp i grundskolan och belyser hur läraren har designat sin lektion. Lektionen handlar om ljudvågor och vibrationer.

Analysen tar avstamp i en tabell som ställer olika frågor. I första kolumnen ställs de huvudsakliga frågorna upp:

- 1) Övergripande struktur/iscensättning
- 2) Samspel mellan olika textuella delar
- 3) Bildspråk
- 4) Värderingar.

I kolumn två är huvudfrågorna beskrivna mera detaljerat och med olika vinklar för att i den sista kolumnen anpassas efter den specifika situation som ska analyseras. Danielsson använder sig av termen ”modalitet” istället för ”teckensystem” i sin tabell och analys.

Kristina Danielssons tabell (Insulander et al., 2017, s.91):

Huvudfrågor	Multimodalt textfokus	Analys av lärsituation
Övergripande struktur - iscensättning	Tematisk orientering och sekvensering (vad handlar lektionen om, hur är innehållet ordnat?)	Vad framstår som centralt? Vilka innehållsliga/tematiska sekvenser förekommer? Vilka modaliteter används och till vad?
Samspel mellan olika textuella delar	Närhet och koherens mellan olika semiotiska resurser. Kongruens och koherens mellan termer, beskrivningar, förklaringar etcetera	Vad används de olika resurserna till och hur ser deras samspel ut?
Bildspråk (i skrift, bilder, osv)	Vilka analogier och metaforer används?	(Hur) används bildspråk av deltagarna och i olika lärresurser? (Hur) diskuteras bildspråk?
Värderingar	Explicita Implicita (t.ex metaforer, bilder, val av perspektiv)	Förekommer explicita eller implicita värderingar? Vilka eventuella normer framträder?

Ungefär så här såg resultatet ut efter att lektionen analyserats efter modellen:

Första punkten analyserar lektionsförloppet vilket delas upp i olika sekvenser t. ex Introduktion – läraren presenterar och kommenterar kort målen för lektionen. Här klockas också de olika sekvenserna i lektionen på minuten. Vidare frågar man vad som framstår som centralt (lärarens fördelning av tid, lärarens betoning på vad som är viktigt) och vilka resurser som används (skrift, bild, artefakter, talat språk, gester och agerande).

I punkt två analyserar man vilka kombinationer av resurser det finns och vilka funktioner de uppfyller. Analysen visade att i vissa fall kompletterade läraren en bild med tal för att förtydliga bilden. I andra fall visualiserade läraren en text med gester för att även där konkretisera det skrivna. Läraren kombinerade tavelanteckningar, talat språk, kroppsförflyttningar och gester.

Vid ett tillfälle användes en tavelanteckning som använder sig av både text och bild.

I punkt tre analyserar man bildspråket. Analysen visar att i lektionen använde läraren metaforer för att förklara hur ljud dels transporteras (ljudvågor) och låter (starkt/svagt, ljus/mörkt). Läraren använde sig också av analogier, i det här fallet en berättelse om en sten som kastas i vattnet och skapar vågor på ytan, som får visualisera hur ljudvågor fungerar.

I den sista punkten tittar man på vilka värderingar som genomsyrar lektionen. Analysen visar att i detta fall fanns inga direkta värderingar förutom ambitionen att lektionen skulle hålla ett vetenskapligt förhållningssätt med vetenskaplig terminologi. Avslutningsvis sammanfattas analysen i ett diskussionsavsnitt.

I uppsatsförfattarens studie om webbaserad gitarrundervisning har Kristina Danielssons tabell för analys fått stå som modell men även utökats med ytterligare en fråga inspirerad av Theo van Leeuwen och Ditte Lund Iversens perspektiv "semiotiska teknologier".

De fyra första frågorna används på samma sätt som Kristina Danielson gör i sin analys och som beskrivits ovan. I den sista frågan analyseras de tekniska funktionerna och programvaran på webbsidan för att se hur de kan underlätta och begränsa meningsskapande.

I resterande text kommer uppsatsförfattaren att tillämpa benämningen "modaliteter" eller "resurser" istället för teckensystem då det handlar om tal, text, bild, gester, ljud o.s.v. I fråga om programvara eller tekniska hjälpmedel som forum, logg, slowdown funktioner eller loopfunktioner kommer benämningen digitala semiotiska teknologier att användas. Detta för att använda samma begrepp som författarna gör i sina analysmodeller.

Nedan visas hur den modifierade tabellen ser ut:

Huvudfrågor	Multimodalt textfokus	Analys av lärsituation
Övergripande struktur - iscensättning	Tematisk orientering och sekvensering (vad handlar lektionen om, hur är innehållet ordnat?)	Vad framstår som centralt? Vilka innehållsiga/tematiska sekvenser förekommer? Vilka modaliteter används och till vad?
Samspel mellan olika textuella delar	Närhet och samstämmighet mellan olika semiotiska resurser. Överensstämmelse och samstämmighet mellan termer, beskrivningar, förklaringar etcetera	Vad används de olika resurserna till och hur ser deras samspel ut?
Bildspråk (i skrift, bilder, osv)	Vilka analogier och metaforer används?	(Hur) används bildspråk av läraren och i olika lärresurser? (Hur) diskuteras bildspråk?
Värderingar	Uttryckliga värderingar Underförstådda värderingar (t.ex metaforer, bilder, val av perspektiv)	Förekommer uttryckliga eller underförstådda värderingar? Vilka eventuella normer framträder?
Digitala Semiotiska Teknologier		Vilka digitala semiotiska teknologier används och till vad?

4.2 Urval

På webben finns det en uppsjö av amatörpedagoger som lägger upp kostnadsfria gitarrlektioner på plattformar som Youtube.com eller liknande. Problemet med dessa kan ibland vara att videofilmerna har undermålig bild- eller ljudkvalitet eller att de är spontana inspelningar utan manus och pedagogiska strategier (Berg Andersson, 2012). I den här studien ansågs det därför viktigt att titta på webbplatser som kräver medlemskap och avgift för att få tillgång till det pedagogiska materialet eftersom det kan ses som en indikation på att sidan är konstruerad och utformad på ett sätt där man kan tala om professionalism. Dessa webbsidor har också, i likhet med fysiska musikskolor, ett ansvar där man åtagit sig att hantera kunder på ett professionellt sätt samt leverera det som utlovas i webbplatsens presentation.

För att ta reda på vilka sidor som skulle undersökas gjordes en efterforskning på webben med sökorden ”Best online guitar lessons” i Googles sökfönster. Detta ledde vidare till olika recensioner på webben samt diverse gitarrforum med tips från andra gitarrister. På så sätt gavs en övergripande bild vad som fanns ute på webben och vilka webbplatser som skulle kunna passa i undersökningen. Ett viktigt kriterium var att det var etablerade sidor som redan har ett medlemsantal och som funnits på marknaden en längre tid. Det var också viktigt att de valda företagen har en verksamhet som i så hög utsträckning som möjligt försiggår på sidans webbplats. Med det avses att webbplatsen erbjuder något som på engelska kallas ”online lessons”. Det handlar alltså inte om att köpa en dvd-skiva genom företagets affär eller köpa nedladdningsbara lektioner från webbplatsen utan att webbplatsen tillhandahåller gitarrlektioner som spelas upp via internetuppkoppling.

För den här studien har tre olika webbplatser som erbjuder gitarrundervisning i form av olika videolektioner valts ut för att undersökas. Antalet tre skapar en viss bredd och en omfattning på studien som rymms inom ramen för en C-uppsats. För att få ett så brett urval som möjligt har webbsidor från olika delar av världen valts ut. De två engelskspråkiga sidorna är från USA och Nya Zeeland medan den svenskspråkiga sidan är från Sverige. Två av lektionerna är ledda av manliga läraren medan en har kvinnlig lärare.

Val av låtar på webbplatserna gjordes med hänsyn till elevnivå, instrument och musikgenre.

- Nivån skulle ligga på en fortsättnings nivå eller medelnivå vilket i detta fall betyder att du som student behöver vara bekant med de flesta grundackorden och ha viss kunskap om barréackord samt vara bekväm med slagkomp.
- Instrumenten som läraren använder sig av ska vara en akustisk gitarr.
- Musikgenren ska vara pop/rock orienterad.

Lektionerna har varierande tidslängd där den kortaste är 06:14 min och den längsta är 52 min.

4.3 Genomförande

Observationerna gjordes vid en hemmadator och samma lektion har observerats vid flera tillfällen, både i rollen som ren observatör och som elev.

På alla webbsidor har samma frågeställning fungerat som utgångspunkt. Nedan listas och förklaras de frågeställningar som använts:

1) Vilka innehållsliga/tematiska sekvenser förekommer?

Här förklaras först hur läraren/företaget valt att presentera lektionen på sin webbplats. Sedan följer en genomgång av videolektionen och hur läraren strukturerat lektionen med olika avsnitt och fokusområden. De olika avsnitten klockas.

2) Vad framstår som centralt?

Här förklaras vad läraren lägger mest fokus och tid på under lektionen. Även om t.ex. slagkomp tas upp som en del av lektionen i presentationen väljer kanske läraren att fokusera mera på fingersättning istället.

3) Vilka modaliteter används och till vad?

Här förklaras vilka modaliteter d.v.s. tal, gester, bild, ljud, text o.s.v. som förekommer i videolektionen.

4) Vad används de olika resurserna till och hur ser deras samspel ut?
Här förklaras hur resurserna (modaliteterna) används av läraren och hur denne kombinerar olika resurser. T.ex. kan läraren visa ackorden på sin gitarr samtidigt som denne instruerar genom tal samt att ackorddiagram visas i bild simultant. Detta innebär att både rörlig bild, talat språk och bild kombineras samtidigt.

5) Bildspråk

Här förklaras hur läraren använder bildspråk i sin lektion.

6) Värderingar

Här förklaras vilka värderingar som uttrycks i lektionen. Medvetna som omedvetna.

7) Vilka digitala semiotiska teknologier används och till vad?

Här förklaras vilka digitala redskap och programvaror som används på webbplatsen och i videofönstret samt förklarar dess funktion.

8) Sammanfattning

Till sist summeras det generella intrycket av videolektionen i en kort sammanfattning.

4.4 Etik

Den här uppsatsens författare hade aldrig tidigare använt sig av eller tecknat medlemskap för någon av de tre webbplatser som ingår i studien. Däremot kan deras logotyper och företagsnamn ha varit bekanta då dessa är etablerade och finns i reklamströmmen ute på internet. Några av företagens ”previews”, videos som företagen lägger ut på youtube som en försmak på vad de erbjuder, hade sedan innan granskats i efterforsknings syfte efter lämpliga objekt för studien.

Sidorna har anonymiserats genom att kalla dem 1, 2 och 3. Detta för att företagen i sig inte har med undersökningens syfte att göra. Det som är intressant är hur olika webbplatser väljer att gå till väga samt utformar sina undervisningssidor i sitt mål att erbjuda pedagogiska lektioner, inte vilka just de webbplatserna är.

Även lärarna har anonymiserats. Detta av samma skäl som tidigare nämnts, nämligen att vilka lärarna är inte är relevant för undersökningens resultat och därmed lika gärna kan exkluderas.

5. Resultat

- 1) Vilka innehållsliga/tematiska sekvenser förekommer?
- 2) Vad framstår som centralt?
- 3) Vilka modaliteter används och till vad?
- 4) Vad används de olika resurserna till och hur ser deras samspel ut?
- 5) Bildspråk
- 6) Värderingar
- 7) Vilka digitala semiotiska teknologier används och till vad?
- 8) Sammanfattning (resp. webbplats)

5.1 Onlinelektion 1

Tid: 06:14 min

Språk: Svenska

Låt: Hello, av Adele

5.1.1 Vilka innehållsliga/tematiska sekvenser förekommer?

I videolektionen fördelar läraren lektionsavsnitten efter låtstrukturens olika beståndsdelar. I slutet får kompfiguren lite mer fokus då en variant av denna presenteras.

Introduktion (Ca 22 sek)

Läraren presenterar muntligt ackorden som kommer användas i låten. Han uppger även om att han använder ett capo på första band på gitarren.

Genomgång och demonstration av versen (Ca 01:15 min)

Läraren visar ackorden som de ser ut på gitarrhalsen samt spelar komprytmen. Spelar igenom versen och sjunger samtidigt.

Genomgång och demonstration och av bryggan (Ca 01:40 min)

Läraren visar ackorden och spelar igenom bryggan medan han sjunger.

Genomgång och demonstration av refrängen (Ca 01:00 min)

Visar ackorden och spelar igenom refrängen samtidigt som han sjunger.

Genomgång av låtformen (Ca 44 sek)

Läraren förklarar muntligt låtens form. Visar några avvikande sekvenser i ackordföljden på sin gitarr.

Utsmyckning av komprytmen (Ca 50 sek)

Läraren visar grundrytmen och hur man kan smycka ut den.

Avslutning (ca 30 sek)

Läraren rundar av och en kompskiss på låten visas i videofönstret.

5.1.2 Vad framstår som centralt?

Vad som framstår som centralt i lektionen är låtens ackord, komppfigur och låtform (vers, brygga, refräng). Lektionen ägnas uteslutande åt dessa tre fokusområden. Fokus ligger inte på hur man tar ackorden, utan vilka och i vilken ordning de ska tas, med undantag för ett specialackord. Mest lektionstid läggs just på ackorden medan kompprytmen och formen går igenom ganska snabbt.

5.1.3 Vilka modaliteter används och till vad?

Nedan listas olika modaliteter som används i lektionen.

Talat språk

Läraren använder tal för att beskriva vilka ackord som kommer att användas i låten. Han gör detta med ackordens namn som G, A, Bmoll o.s.v. Som samlingsnamn för dessa ackord använder han ordet visackord. När han talar om låtformen använder han sig av begrepp som vers, brygga och refräng. För att förklara ackordens positioner på greppbrädan använder han sig av de lösa strängarnas namn för vertikal positionering och gitarrens band (mellanrummen mellan bandstavarna) för horisontell positionering. När han talar om komppfiguren använder han ordet ”rytmen” och ”rytmiskt sett”. För att visualisera taktslagen i låten använder han orden ”en-å-två-å-tre-å-fyr-å”. Han beskriver också högerhandens riktning med ord som ”ner-uppner-ner-uppner-ner”.

Rörlig bild

Läraren syns mitt i bild. När han inte spelar visas han i halvbild och tittar rakt in i kameran. När han spelar visas oftast en närbild på vänster hand som greppar ackorden. I kombination med den vinkeln faller ibland en bildruta in som visar närbild på lärarens högerhand som slår komppfiguren.

Grafik/Text

I vissa sekvenser ligger en bild vågrätt i övre kant av fönstret föreställandes ett notsystem. I notsystemet är komppfigurens rytmisering nedskrivet i noter. Ovanför notsystemet ser man ackorddiagram med ackordens namn. I slutet av lektionen visas, i helskärm, hela låten så som den ser ut på ett notpapper.

Ljud

Läraren är en av två ljudkällor i denna lektion med sitt tal och sin sång. Den andra är lärarens gitarr.

Artefakter

Gitarrläraren sitter ned med en akustisk gitarr i knät. Bakgrunden är svart och vid sidan av läraren står en gitarrförstärkare. Gitarren har en instrumentkabel inkopplad i gitarren. Framför gitarren står en mikrofon i ett stativ riktad mot gitarren.

Gester och agerande

Läraren använder gester för förtydliganden och för att understryka vissa saker. T. ex. när han säger att versen ”går runt på de ackorden” gör han en cirkelrörelse med handen. Också tempot förstärks genom att läraren knäpper med fingrarna när han räknar in takten.

5.1.4 Vad används de olika resurserna till och hur ser deras samspel ut?

Läraren kombinerar tal och ljud då han kommenterar det som spelas. När han spelar ett ackord talar han samtidigt om ackordets namn. Ackordnamnen dubbleras också genom den bild i övre kant som visar ackordanalysen ovanför notsystemet. Lika så dubbleras komprytmen som spelas genom rytmiseringen skriven i notsystemet. Man kan här tala om en multimodal ensemble med både rörlig bild, ljud och grafik. Ibland förtydligar han pulsen med talat språk för att tydliggöra vilket taktslag komphanden ska spela på. Han kompletterar inräkningen genom att visualisera tempot med fingerknäppningar samtidigt som han räknar in med talat språk.

5.1.5 Bildspråk

Läraren använder sig av bildspråk där han vill komplettera det han visar på gitarren och därmed förstärka det centrala i budskapet. Ett exempel är när han ljuder komphandens riktning med ner-nerupp-uppner samtidigt som handen syns i bild. Också taktslagen blir ljudande i tal som ett-å-två-å-tre-å-fyr-å. Eleven uppmanas att ”sätta ackorden rytmiskt” vilket kommer från ”sätta bollen i korgen” eller ”sätta bollen i mål” men i detta fall betyder ”sätta ackorden med rätt rytmisering”. Han förklarar att man tar repris några gånger genom orden ”spelar runt-runt”. Vid ett tillfälle skämtar läraren om att ”det blev lite Johnny Cash-sång där”, då han sjungit med en väldigt djup stämma. Han använder ordet ”twist” för att förklara en ny kombination av ackorden som dyker upp i slutet av låten. När läraren kommer till utsmyckningen av ackorden så kallar han det ”en trubadurversion”.

5.1.6 Värderingar

Värderingar, både explicita och implicita, uttrycks av läraren. I början av lektionen försäkrar läraren att denna låt inte kommer vara några problem att lära sig. I vissa fall övergår sångtexten till bara ett nynnande av melodin vilket kan tyda på att texten inte prioriteras särskilt högt. I skämtet om ”Johnny Cash-sången” kan det vara svårt att förstå exakt vad som menas om man inte känner till Johnny Cash sedan tidigare.

5.1.7 Vilka digitala semiotiska teknologier används och till vad?

Nedan listar jag de olika digitala semiotiska teknologierna som webbplatsen presenterar och förklarar hur de kan vara meningsbärande.

Socialt Nätverk

När man blir prenumerant på webbplatsen skapas en personlig profil till användaren. Via denna profil kan man kommunicera med andra elever och lärare. Man kan också lägga upp och ta emot bilder och filmer. På så sätt kan man få återkoppling från lärarna men även från andra elever.

Spellistor

Det finns möjlighet att skapa personliga spellistor med lektioner och låtar man är intresserad av. På så sätt kan man skapa sig övningsrutiner som man följer genom att spela sig igenom spellistan. Man kan även få specialkomponerade spellistor från webbplatsens lärare.

Logg

På webbplatsen kan man se hur långt man har kommit med videolektionerna på två olika sätt. Det första är en tidslinje som visar hur många lektioner man har genomfört på kursen. Den andra visar vilka lektioner man har påbörjat eller slutfört på kursen. På så sätt kan man dels orientera sig lättare genom kursen, dels få en uppfattning om sin progression. Detta kan fungera som motivationshöjare.

Loop-funktionen

I videospelaren hittar man en funktion som gör det möjligt att markera ett avsnitt i lektionen och repetera det så många gånger man själv önskar. Denna funktion är bra när man vill fokusera på ett visst moment och behöver höra det flera gånger.

Playalong-funktionen

I videospelaren hittar man också en funktion som gör det möjligt att, när läraren spelar till en förinspelad bakgrund, lyfta ut lärarens gitarrljud ur ljudbilden. På så sätt kan man själv få fylla funktionen som gitarrist och få en känsla av att spela med i bandet.

Noter/Tabulatur

På webbsidan finns det möjlighet att ladda ner noter/tabulatur till vissa lektioner. Dessa fungerar som komplement till själva lektionen.

5.1.8 Sammanfattning, lektion 1

Denna lektion ägnas till stor del till ackord, komprytmsamt låtform, vilket är själva förutsättningen för att kunna lära sig spela låten. Ackord, komppfigur och låtform ramas in av både text, noter, talat språk och grafik. På så sätt går lektionen i linje med det uttryckta målet för lektionen. Mindre tid ägnas åt musikaliskt uttryck, alternativa ackord och variationer i komp (utöver trubadurversionen). Detta var inte heller något uttalat mål och jag skulle vilja beskriva lektionen som fokuserad på grundläggande och basala kunskaper i låtens grunder. Läraren förväntar sig vissa förkunskaper hos eleven, som grundläggande ackordkunskap och vissa musikaliska begrepp, och även hur man orienterar sig över greppbrädan och beståndsdelarna i en

låtform. Det faktum att man förväntas ha förkunskaper gör att den relativt snabba genomgången av låten (06:14 min) samt mycket muntlig information med minimal repetition kan fungera bra för en gitarrist som har förkunskaper som inkluderar kännedom om ackordspel och låtupbyggnad.

5.2 Onlinelektion 2

Tid: 52 min

Språk: Engelska

Låt: Fields of gold, av Sting

5.2.1 Vilka innehållsiga/tematiska sekvenser förekommer?

Läraren väljer att fördela lektionsavsnitten i kompfigur/ackord. Han börjar med en grundläggande lektion i båda, för att sedan utveckla dem i en avancerad version.

Introduktion (05:19 min)

Läraren presenterar sig och den aktuella låten. Därefter följer en demonstration av hela låten där läraren spelar och sjunger. Efter demonstrationen berättar läraren på ett personligt sätt vilket förhållande han har till låten och kommenterar målen med lektionen.

Kompfiguren (06:32 min)

Läraren introducerar den grundläggande kompfiguren.

Ackorden (12:19 min)

Läraren introducerar de grundläggande ackorden och låtformen.

Avancerad kompfigur (10:05min)

Introducerar olika komptekniker

Avancerade ackord (13:45min)

Läraren introducerar ackorden med utsmyckningar som ackordfärgningar, vänsterhandstekniker (legato) och nya fingersättningar.

Avslutning (04:52)

Läraren spelar hela låten från början till slut medan grafik visar ackorddiagram och ackordföljd i bakgrunden.

5.2.2 Vad framstår som centralt?

Fokus i denna lektion ligger på ackord och kompfigur. Introduktionen beskriver också dessa två som målen med lektionen. Områden som också tar stor plats men inte uttryckligen är viktiga mål är låtformens struktur och tekniska aspekter av gitarrspelet.

5.2.3 Vilka modaliteter används och till vad?

Nedan listas olika modaliteter som används i lektionen.

Talat språk

Läraren använder talat språk för att kommentera lektionens mål, för instruktioner och för egna reflektioner över musik och övning. I sin lektion använder läraren musikaliska termer och begrepp. Han använder ordlösa ramsor för att förmedla komfigurens rytm och gitarrens läten.

Rörlig bild

Läraren syns mitt i bild mot grå bakgrund. Läraren talar med blicken riktad mot kameran. Endast vid några få tillfällen ändras kameravinkeln så att den ger en närbild på lärarens högerhand rakt framifrån eller uppifrån snett från sidan. Då för att visa komphandens rörelser.

Grafik/Text

Emellanåt fälls en bild in från vänster sida föreställandes ackorddiagram. Denna bild blir framförallt synlig när läraren instruerar ackorden. När läraren spelar låten i tempo över låtformen fälls en remsa in i bild med rullande ackordanalys där ett streck i mitten indikerar vilket ackord som spelas just för stunden. I vissa moment visas de båda grafiska bilderna samtidigt.

Ljud

Läraren är en av två ljudkällor med sitt tal och sin sång. Den andra är lärarens gitarr.

Artefakter

Gitarrläraren sitter ned med en akustisk gitarr i knät.

Gester och agerande

Läraren använder gester för att understryka delar av det han talar om. Som exempel använder han händerna för att klappa taktslagen.

5.2.4 Vad används de olika resurserna till och hur ser deras samspel ut?

I lektionen finns ofta en kombination av talat språk, grafik och ljud. Läraren använder tal för att kommentera det han spelar på gitarren. Han får också hjälp av grafiken som visar ackorden han spelar och vilka ackord som kommer dyka upp under låtens gång. Dessa resurser används ofta simultant under lektionen.

5.2.5 Bildspråk

Läraren använder ibland egna ord som ”tic-tac-komp” vilket ska illustrera hur komphanden ska röra sig likt en pendel på ett väggur. Vid flera tillfällen

drar läraren referenser till kampsport som när han beskriver en perkussiv kompteknik som att man ska ”karatehugga på gitarren”.

5.2.6 Värderingar

Läraren gör en jämförelse mellan en professionell musikers uppsättning av speltekniker och en professionell kampsportares olika sparkkombinationer. För en som inte är insatt i kampsportens tekniska termer kan detta exempel vara svårt att relatera till.

5.2.7 Vilka digitala semiotiska teknologier används och till vad?

Socialt Nätverk

På webbplatsen har man sin personliga profil. Med den kan man skicka vänförfrågningar, hålla koll på sina och andra användares genomgångna kurser, lägga upp bilder och frågor på forumet. Man kan också se vilka som är inloggade på webbsidan för tillfället. Webbplatsen uppmuntrar till socialt nätverkande och belönar medlemmarna med utmärkelser för aktivt nätverkande. För vissa kan detta fungera som en motivationshöjare och ge inspiration i strävan att lära sig spela musik.

Diskussionsforum

För användare kan webbplatsens olika forum användas för att få tips om hur man kan komma vidare i sina gitarrstudier och även komma runt tekniska problem som kan uppstå på webbplatsen. Tipsen kommer från både andra användare och forumets moderator.

Logg

När man som användare spelat igenom och tycker sig vara klar med en lektion kan man trycka på knappen ”markera lektionen som genomförd”, varpå denna lektion får en bock i kanten. Det finns också en tidslinje som fylls i vart efter man har bockat av lektionerna. När en hel kurs är genomförd så får den markeringen ”Klar” på webbplatsen. På så sätt har man koll på vilka lektioner man redan har gjort och kan fungera som motivationshöjare.

Tabulatur

I vissa kurser finns det tabulatur att ladda ner i pdf-format. Dessa fungerar som komplement till videolektionerna.

5.2.8 Sammanfattning, lektion 2

Läraren har som mål att visa en enkel variant av låten samt en mer avancerad version. Fokus ligger på ackorden, vilka som används och hur man greppar dem, samt kompfiguren. Läraren följer dessa mål i sin lektion och får också med låtformens struktur under tiden han instruerar ackord och komp. Dynamik får ett stort utrymme i vissa avsnitt. Här kombinerar läraren olika komptekniker för att få fram nyanser i musiken. Olika klanger på

ackorden får också stort utrymme. Ingen tid ägnas dock åt musikteori vilket läraren också berättar att han har valt att inte inkludera i lektionen.

5.3 Onlinelektion nr 3

Tid: 50 min

Språk: Engelska

Låt: My Sweet Lord, av George Harrison

5.3.1 Vilka innehållsliga/tematiska sekvenser förekommer?

På webbplatsen fördelas lektionsavsnitten efter låtstrukturens olika beståndsdelar.

Introduktion (02:35 min)

Läraren presenterar sig själv och berättar om målen med lektionen.

Låtens intro (13:14 min)

Kort demonstration av det aktuella låtavsnittet spelas upp till bakgrundskomp. Läraren visar sedan kompfiguren och ackorden och spelar igenom hela låtinrot samtidigt som hon kommenterar det. I slutet av lektionen spelas låtavsnittet igenom två separata gånger som en övning.

Refräng (03:51 min)

Kort demonstration av det aktuella låtavsnittet till bakgrundskomp. Läraren instruerar när i låten och hur länge (i antal takter) refrängen ska spelas. Läraren talar lite om musikteori kopplat till ackorden (funktionsanalys). I slutet spelas låtavsnittet igenom fyra separata gånger som en övning.

Vers (06:05 min)

Kort demonstration av det aktuella låtavsnittet till bakgrundskomp. Läraren presenterar de nya ackorden för versen. I slutet spelas låtavsnittet igenom tre gånger som en övning.

Bryggan/Modulation (07:01 min)

Kort demonstration av det aktuella låtavsnittet till bakgrundskomp. Läraren kommenterar hur modulationen till en ny tonart är konstruerad och vilka ackord som ingår. I sina kommentarer använder sig läraren av funktionsanalys för att förklara musikteorin i modulationen. I slutet spelas låtavsnittet igenom fyra separata gånger som en övning.

Refräng i ny tonart (04:06 min)

Kort demonstration av det aktuella låtavsnittet till bakgrundskomp. Läraren presenterar de nya ackorden till refrängen genom att göra en funktionsanalys av ackorden. Efter det visar hon hur man spelar ackorden samt kommer med tips för att underlätta de fysiska svårigheter de nya

ackorden innebär. I slutet spelas låtavsnittet igenom fyra separata gånger som en övning.

Vers och soloparti i ny tonart (05:51 min)

Kort demonstration av det aktuella låtavsnittet till bakgrundskomp. Läraren presenterar de nya ackorden till versen som också är de ackord som spelas i bakgrunden till gitarrsolot. Låtavsnittet repeteras fyra gånger som en övning.

My Sweet Lord – framförande (04:53 min)

Läraren framför hela låten i sin helhet med bakgrundskomp.

My Sweet Lord – spela med

Här spelas samma klipp som ovan upp fast med lärarens gitarrljud bortlyft ur ljudbilden. Tanken är att man som elev ska spela med till det förinspelade kompet.

5.3.2 Vad framstår som centralt?

Denna lektion ägnas till stor del åt ackorden och låtstrukturen. Viss tid ägnas också åt låtens komfigur men endast en kort tid i jämförelse. Musikteori får en större plats än vad som anges i målen då läraren ofta använder sig av funktionsanalys av ackord.

5.3.3 Vilka modaliteter används och till vad?

Nedan listas olika teckensystem som används i lektionen. Under rubriken ”Samspel mellan resurser” förklaras hur dessa kombineras.

Talat språk

Läraren använder talat språk för att presentera låtens mål, ge instruktioner och för musikteoretiska analyser. Hon använder också tal när hon förmedlar tempo.

Skriven text

Som komplement till videolektionen finns det under videospelaren tre flikar; en flik med en kort beskrivning av varje lektionsavsnitt, en flik med musiken noterad på notpapper och en flik med låttexten.

Rörlig bild

Läraren syns mitt i bild i halvfigur mot svart bakgrund med gitarren i knät. Bildformatet växlar mellan att fylla hela skärmen till ett format där bilden är uppdelad i tre olika fönster. I varje fönster visas olika vinklar där det första fönstret visar läraren i halvfigur, andra fönstret komphanden och tredje fönstret visar ackordhanden. Proportionerligt är fönstret med ackordhanden det största medan de andra två är lite mindre.

Grafik/Text

Ingen grafik visas i videofönstret.

Ljud

Lärarens gitarr är den primära ljudkällan under lektionen. Hon bidrar även själv med tal och viss sång. I vissa fall spelar hon tillsammans med förinspelad musik som innehåller trummor, bas, sologitarr, keyboard och sång. I de två sista avsnitten är den förinspelade musiken med i bakgrunden hela tiden för att förstärka ackompanjemanget.

Artefakter

Gitarrläraren sitter ned med en akustisk gitarr i knät.

Gester och agerande

Läraren använder till viss del gester för att understryka det som sägs. Mest märks detta i form av ansiktsuttryck som används för att förstärka det som spelas eller kommenteras.

5.3.4 Vad används de olika resurserna till och hur ser deras samspel ut?

I denna lektion är tal, ljud och rörlig bild den mest använda kombinationen. För att t. ex. läsa de PDF-noter som finns som komplement till videolektionen måste man scrolla ner under videospelaren för att se dem eller klicka på en ikon som öppnar noterna i ett nytt fönster. På så sätt kan man till viss del kombinera skriven text med tal, ljud, och rörlig bild, men inte på samma sätt som om de hade visats integrerat i videospelaren.

5.3.5 Bildspråk

Som beskrivning av en väldigt dramatisk ackordföljd använder läraren ”dam i nöd” (damsel in distress) som beskrivning.

5.3.6 Värderingar

Inga direkta värderingar uttrycks i denna lektion.

5.3.7 Vilka digitala semiotiska teknologier används och till vad?

Forum

På webbplatsens forum kan man ställa frågor i forumets olika kategorier eller direkt till webbplatsens lärare. Detta gör det möjligt för användaren att få återkoppling från lärarna och även från andra användare.

Logg

Webbplatsen för logg över ens lektionshistorik. Den historiken kan man både se vid lektionsavsnittet samt när man klickar på en flik som heter ”Progress Center”. Där kan man se vilka lektioner man är klar med och

vilka man har påbörjat samt favoriter och webbplatsens förslag på andra lektioner. Vid alla ens listade lektioner finns en tidslinje som fyllts i beroende på hur långt in i videon man har tittat. Detta hjälper användaren med översikten och progression.

Slow motion-funktion

I videospelaren finns en slow motion-funktion. Man kan sänka videons hastighet stegvis ner till 0,5 gånger långsammare eller upp till 2 gånger snabbare. Denna funktion kan komma till användning när användaren tycker att det går i för snabbt/långsamt tempo.

Loop-funktion

I videospelaren tidslinje kan man använda en loop-funktion. Detta gör man med hjälp av två markörer, A och B, för att ringa in det avsnitt av videon som man vill spela flera gånger. När man sedan trycker ”play” repeteras det markerade området så många gånger man önskar. Funktionen kan hjälpa då man behöver fokusera på ett visst parti.

5.3.8 Sammanfattning, lektion 3

Läraren betonar ackord och kompfigur som huvudsakliga mål med lektionen och då speciellt barréackord. Hon nämner också de olika kompositionstekniker man stöter på i låten som intressanta. Kanske på grund av detta får hela lektionsförloppet en musikteoretisk prägel där ackord och låtstruktur får en teoretisk förklaring. Ibland förklaras låtens struktur i antal takter och notsystem så som det skulle ha sett ut på ett papper. Kanske förväntar sig läraren att man har det framför sig? Även kompfiguren får sig en grundlig genomgång av hur den förhåller sig mot låtens puls på ett teoretiskt sätt.

6. Diskussion

6.1 Gemensamma drag

I fråga om hur lektionerna är strukturerade kan man se likheter mellan lektion 1 och 3. Båda lektionerna använder låtarnas formstruktur som skelett för lektionsförloppet. Lektion nummer 2 har istället ackorden samt kompfiguren som utgångspunkt. Att haka upp lektionsförloppet på låtformen fungerar dels som hjälp för lärarna att strukturerat portionera ut alla de olika ackorden, dels för att förklara i vilken följd ackorden kommer. I lektion 2 använder läraren inte på samma sätt låtformens struktur som hjälpmedel i lektionsförloppet utan har ett lösare förhållningssätt till låtformen. Istället har lektionen en form där läraren först etablerar grunderna i ackord och komp för att sedan återvända och utveckla de båda i omgång två.

Som Anna-Lena Rostwall & Tore West (2003) påpekar i sin artikel kan det i traditionell undervisning vara svårt för eleven att få konkreta målbeskrivningar av läraren och dispositionen av tid kan vara dålig. I alla dessa tre webblektioner kan man däremot följa en tydlig struktur och disposition som är tydligt presenterad på lektionens webbsida. För eleven kan detta vara till stor hjälp både i den egna planeringen av övandet och för motivationen då målen är konkret beskrivna.

Alla tre lektioner har ackord och komppfigur som huvudsaklig fokus. Musikteori är inte något som tas upp i lektion 1 och 2, medan lektion 3 blandar in funktionsanalys i undervisningen.

Gemensamt drag för webblektion 1 och 3 är hur rörlig bild används på liknande sätt. Vid instudering av ackord och komppfigur skiftar bildformatet till en ny vinkel och visar närbild på lärarens händer. Vid lektion 2 visas läraren däremot nästan alltid i halvfigur utan nya vinklar och närbilder. Endast vid ett tillfälle får bilden i lektion 2 en ny vinkel. Ett annat gemensamt drag för lektion 1 och 3 är hur lärarna med tal förmedlar tempo. Detta sker framförallt vid instudering av komppfigur men även vid inräkning av tempo. Lärarna i lektion 1 och 3 ljuder då takslagen med en-å-två-å-tre-å-fyr-å. Läraren i lektion 2 använder inte inräkningar alls i sin lektion och vid instudering av komppfiguren använder han att perkussivt slå mot strängarna för att få fram rytmen eller att använda ordlösa ramsor. Fördelen med en tydlig inräkning som i lektion 1 och 3 är att man som användare lättare kan spela med i de olika momenten. Fördelen med att inte fokusera så mycket på inräkningar som i lektion 2 är att det blir ett bättre flyt i lektionen. I lektion 1 och 2 samspelar ofta grafik och rörlig bild med varandra. Den text som visas i grafiken är en dubbling eller komplettering av det läraren instruerar. I lektion 3 finns motsvarande kompletterande material under videospelaren och öppnas i ett nytt fönster. Fördelen med att denna information finns inkorporerad som grafik i videofönstret är att det blir lättare att ta del av den under lektionens gång. Alla tre webbplatserna använder sig av olika loggverktyg där användaren kan hålla koll på genomförda lektioner. Detta kan vara användbart då det inte finns samma sammanhängande termin/kurs-tänk som i formellt lärande. Här kan man återvända till webbsidan efter en tids uppehåll och ta vid där man slutade sist.

Webbplatserna med lektion 1 och 2 är uppbyggda som sociala nätverk där man som användare är en del av ett större nätverk. Man kan lägga till vänner, skicka/ta emot meddelanden, lägga upp bilder, musik och filmer, vara aktiv på webbplatsens forum o.s.v. Att skapa kontakt med andra användare är inte en nödvändighet för att lära sig spela gitarr men kan fungera som inspiration eller hjälp när man stöter på problem. På webbplats 3 finns inte samma möjligheter men där finns liksom på de andra webbplatserna ett forum. På webbplats 3 kan man i större utsträckning komma i kontakt med webbplatsens alla lärare. Detta är bra för interaktionen mellan användare och webbplats.

På webbplats 1 och 3 innehåller videospelaren olika funktioner för att underlätta lärandet. En gemensam funktion är loopfunktionen som gör det möjligt för användaren att markera en sekvens i lektionen och få den repeterad. På webbplats 1 hittar man också en playalong-funktion vilket gör det möjligt för användaren att lyfta bort läraren ur ljudbilden när han spelar till en förinspelad bakgrund. På så sätt kan man som användare, efter att ha aktiverat funktionen, själv spela till bakgrundskompet vilket kan upplevas som inspirerande. På webbplats 3 har de löst detta med att lägga till en helt ny video där lärarens gitarr har lyfts ut ur ljudbilden. På webbplats 3 hittar man också en slow down-funktion som gör det möjligt att dra upp eller ned hastigheten på ljud och rörlig bild. På så sätt kan användaren reglera hastigheten till önskad fart. Detta fungerar bra när man vill ha ett ”övningstempo”. Alla dessa funktioner kan vara användbara för användaren men kräver, som Amvon (2016) påpekar i sin studie, att man har tidigare erfarenheter och digital kompetens för att framgångsrikt lyckas med funktionerna.

Författaren har i denna undersökning tittat på vilka aspekter man måste förhålla sig till vid nätbaserad undervisning för att skapa mening för mottagaren. Resultatet visar att det finns flera gemensamma tillvägagångssätt i webbplatsernas konstruktion och videolektionernas utformning som kan skapa mening för mottagaren. Nedan presenteras några exemplen:

- Tydlig presentation av lektionsförloppet på webbplatsen.
- Logg-verktyg som informerar om var den studerande ligger i progressionen.
- Olika kameravinklar och närbilder på läraren.
- Tydlighet från läraren vid tal och demonstration av det som ska läras ut.
- Funktioner i videospelaren som t.ex. ”slowmotion”-funktion.
- Grafik i videofönstret med t.ex. ackorddiagram.
- Sociala nätverk för interaktion med lärare och studenter.
- Kompletterande material i PDF-format med t.ex. tabulatur, noter eller ackorddiagram.

6.2 Metoddiskussion

I den digitala världen går utvecklingen i ett rasande tempo. Nya produkter och uppdateringar kommer i ett slag och det som nyss var nytt och modernt, är snart förlegat och gammalt. Likadant är det med forskningslitteratur om digitala medier och pedagogik. Det är färskvara och kan ge en ögonblicksbild av hur det ser ut för tillfället. I den här uppsatsen har en del information hämtats från texter publicerade för 8–9 år sedan och kan beröra tekniska kontexter som inte är aktuella idag då den biten utvecklats och ser annorlunda ut idag. Pedagogiken som sådan har enligt uppsatsförfattarens erfarenhet inte genomgått några större förändringar utan nytt är presentationen med olika medier, inramningen och tillgängligheten. Utbudet av gitarrlektioner på webben är stort och i den här undersökningen har endast tre lektioner observerats p.g.a. uppsatsens begränsade omfång. Det går således inte att generalisera och anta att resultatet från denna analys är applicerbart på alla webbaserade gitarrlektioner. I ett försök att ändå få lite bredd på undersökningen har sidor från olika världsdelar, med manliga och kvinnliga lärare samt på svenska och engelska, valts ut. Fler antal webbsidor behöver inte heller nödvändigtvis gagna målet att göra kvalitativa nedslag i undervisningsvärlden på webben. Valet av endast en låt från varje webbplats motiveras med att det ger en god bild av hur webbplatsens tillvägagångssätt och metod ser ut och att denna ofta upprepas i andra videolektioner från webbplatsen. Flera låtar från samma webbplats skulle påverka uppsatsens omfattning och ligger nu i linje med vad som är rimligt. Den varierande längden på lektionerna är oviktigt för undersökningens syftet då det fortfarande är möjligt att utläsa vilka modaliteter som används och hur i videolektionerna.

6.3 Webbmediet

I gitarrvärlden har det, som tidigare nämdes i inledningen, länge funnits multimedialt pedagogiskt material i form av VHS och DVD. Idag har det pedagogiska materialet flyttat ut på internet. Nedan listas några för- och nackdelar med det nya mediet:

6.3.1 Tillgänglighet.

Som framgår i Sture Brändström, Christer Wiklund och Erik Lundströms artikel (Brändström et al., 2012) så är tillgängligheten en fördel. Lektionerna kan nås via smartphones, läsplattor eller laptops så länge du har uppkoppling. Det finns också en frihet i när på dygnet man vill använda tjänsten som inte är tidsbunden.

6.3.2 Valmöjligheter.

Som Anna-Lena Rostwall & Tore West (2003) menar i sin artikel kunde man se att det finns en begränsning i repertoaren när man tittar på traditionell

undervisning i Kulturskolan. Att det inte är inspirerande låtval kan påverka motivationen hos eleven som då kanske väljer att sluta spela. På de webbplatser som inkluderats i den här studien har genrebredden varit stor och låtvalen många hämtade från olika tidsperioder. Detta ger användaren möjlighet att hitta sin personliga favoritmusik vilket kan inspirera till fortsatt övning.

6.4 Digitala tekniska hjälpmedel

Ny teknik har öppnat för nya lösningar och innovationer. I de här studerade lektionerna har videospelarna varit utrustade med olika tekniska hjälpmedel. Som redskap har dessa funnits på marknaden länge (se appen Amazing Slowdowner eller webbplatsen Guitarbackingtrack.com) men att de nu har inkorporerats i videospelaren gör att tillgängligheten och användarvänligheten ökar. För eleven kan dessa vara till hjälp om det finns kunskap i hur man använder dem.

6.5 Förslag till vidare forskning

I denna uppsats har lärarens tillvägagångssätt och strukturering av lektionen varit i fokus. Intressant vidare forskning skulle vara att titta på mottagaren och hur denne tar till sig informationen.

I denna uppsats finns bara ett tre webbplatser och tre låtar representerade. En utökning av webbsidor och antal lektioner skulle vara intressant vidare forskning.

Referenser

Ahlgren, M. [red.] (2016) *Svenskarna och internet*. Stockholm: ISS World.

Amvon, T. (2016). *Virtuellt lärande: hur gymnasieelever använder sig av semiotiska resurser i musikprogram* (Student paper). Stockholm: Kungl. Musikhögskolan.

Andersson, S. (2008). *...lärare i en ny verklighet: En undersökning om lärares inställning till nya medier, särskilt videofilm, som hjälpmedel i stråkundervisningen..* (Student paper). Karlstad: Karlstads universitet.

Björk, L. & Samuelsson, J. (2012). *Design i lärande: Hur elever bearbetar information och designar multimodala representationer* (Student paper), Stockholms universitet, Institutionen för pedagogik och didaktik.

Brändström, S., Wiklund, C., & Lundström, E. (2012). *Developing distance music education in arctic Scandinavia: electric guitar teaching and master classes*. Music Education Research, 14(4), 448–456.
<https://doi.org/10.1080/14613808.2012.703173>

Byström, J. & Fredriksson, P. (2012). *För och nackdelar med webbaserade instrumentallektioner – En studie i pedagogers och elevers uppfattningar om instrumentundervisning via internet* (Student paper). Luleå: Luleå tekniska universitet, institutionen för konst, kommunikation och lärande.

Hrastinski, S. (2013). *Nätbaserad utbildning – en introduktion*. Lund: Studentlitteratur (2 uppl.).

Insulander, E. & Kjällander, S. & Lindstrand, F. Åkerfeldt, A. (2017). *Didaktik i omvandlingens tid - Text, representation, design*. Stockholm: Liber

Kempe, A. & West, T. (2010). *Design för lärande i musik*. Stockholm: Norstedt.

Kempe, A. & Selander, S. (red.) (2008). *Design för lärande*. Stockholm: Norstedts akademiska förlag.

Kempe, A. & West, T. (2001). *Interaktion och kunskapsutveckling: en studie av frivillig musikundervisning*. Diss. av båda förf. Stockholm: Univ., 2001. Stockholm.

Leijon, M., & Lindstrand, F. (2012). Socialsemiotik och design för lärande: Två multimodala teorier om lärande, representation och teckenskapande. *Pedagogisk forskning i Sverige*, 17(3-4), 171-192.

Rostvall, A. L. & West, T. (2003). *Analysis of interaction and learning in instrumental teaching*. Music Education Research, 5 (3), 213–226.

Selander, S. & Kress, G. (2010). *Design för lärande - ett multimodalt perspektiv*. Stockholm: Norstedts

Selander, S. & Svärde-Åberg, E. (2007). *Didaktisk design i digital miljö - nya möjligheter för lärande*. Stockholm: Liber