

Affordanser och inlärningsdesign

Gibson (1979, sidan 411) menade att affordanser ”inte orsakar ett beteende utan begränsar eller kontrollerar det” och lade därmed grunden till föreställningen om affordanser som constraints av framväxande aktioner (David med flera, 2013, 2014; Riccio och Stoffregen, 1988). Inom till exempel det industriarkitektoniska fältet har det funnits en stark tradition av att förstå hur man ”designar in” affordanser i stora byggnader för att förstärka funktionaliteten hos det mänskliga samspelet med byggnadens miljö (till exempel bredden på ingångar och utgångar, flödet i promenadområden och egenskaperna hos handtagen för att dra i eller skjuta på dörrarna) (Withagen med flera, 2012). Den här traditionen leder till uppfattningen att idrottstränare och idrottslärare ska, inom icke-linjär pedagogik, betraktas som *inlärningsdesigners* med uppgift att utforma multipla, specifika affordanser till simuleringar av övningsuppgifter för att underlätta de framväxande funktionella relationerna mellan idrottsutövarna och deras prestationsmiljöer (Davids med flera, 2012, 2013, 2014).

Gibson (1979, sidan 128) menade att ”ett djurs livsmiljö är en uppsättning affordanser” vilket säger något om hur en specifik idrotts eller fysisk aktivitets prestationsmiljö kan utgöra ett spektrum av aktionsmöjligheter som utövaren kan använda sig av för att reglera beteenden. När multipla affordanser föreligger, uppstår en mångfald eller ett landskap (Bruineberg och Rietveld, 2014; Rietveld och Kiverstein, 2014). Under träningen måste inlärarna kunna utforska en prestationsmiljö och upptäcka affordanserna för specifika beteenden. En mångfald av affordanser representerar ett perceptuell-motoriskt arbetsfält som pedagoger kan skapa för inlärare genom att manipulera uppgiftsrelaterade constraints (Davids med flera, 2014). Inlärare som under träning utmanas att aktivt utforska en simulering av sin prestationsmiljö kommer i större utsträckning att upptäcka affordanser som de kan använda för att reglera sina beteenden på ett funktionellt sätt. Å andra sidan, kan skickliga utövare lära sig att endast använda sig av de mest relevanta tillgängliga affordanserna inom hela det här landskapet av aktionsmöjligheter (Bruineberg och Rietveld, 2014). Människans enorma anpassningsförmåga och det stora antal affordanser som inbjuder till aktion ger skickliga idrottsutövare en plattform att verka ifrån.

Att förnimma en affordans är således att förnimma hur man kan agera när man konfronteras med specifika inbjudningar att handla i en prestations-

miljö. Genom att manipulera uppgiftsrelaterade constraints i specifika träningsmiljöer, kan pedagoger skapa affordanser som hjälper inlärarna att förbinda sina rörelser med informationen för att reglera sina prestationsbeteenden. Att utforma affordanser till inlärningsmiljöer kan ”knuffa” individer i riktning mot vissa prestationsresultat. Den här förståelsen för mänskligt beteende uttrycker sammantvinnade relationer mellan avsikter, perceptioner och aktioner under idrottsprestationer i ett *individualiserat* förhållningssätt.

I takt med att de uppstår, underbyggs kopplingarna mellan varje individs strukturella (extremitetsmått eller styrka och snabbhet) och funktionella kännetecken (kognitioner, emotioner och föredragna prestationsstilar) i relation till en specifik prestationsmiljö (till exempel en simbassängsmiljö [Seifert med flera, 2014], förhållanden vid en seglingsregatta [Araújo et. al, 2014] eller måtten på en spelplan för lagspelare [Silvia med flera, 2014]). Det pågående, cykliska förhållandet mellan aktion och information kan utnyttjas av idrottsutövare för att reglera prestations aktioner så länge idrottstränare respekterar principen om *representativ inlärningsdesign* (Pinder med flera, 2011a, 2011b) (se kapitel sex för en mer djupgående diskussion i ämnet). Brunswik (1956) menade att representativ design inbegriper behovet av att säkerställa att informationen som finns tillgänglig i ett experiment simulerar informationen som finns tillgänglig i beteendemiljön, i riktning mot vilken experimentet avser att generalisera sina resultat.

Vad innebär då den här tankegången för icke-linjär pedagogik? Jo, att en liknande generalisering bör föreligga inom idrotten mellan simuleringar av övningsuppgifter och prestationsmiljöer (Pinder med flera, 2011a, 2011b). Denna tankegång innefattar också att designen av informationsrelaterade constraints i en idrottslig träningsuppgift kan underlätta färdighetsöverföringen. Ett viktigt krav inom icke-linjär pedagogik är att det finns en beteendemässig överensstämmelse mellan inlärningsmiljöerna och prestationsmiljöerna för att förstärka inläringen av idrottslig expertis (Pinder med flera, 2011a, 2011b). Sådana beteendemässiga överensstämmelser kräver att informationen och rörelsen kopplas ihop under prestationen i både övnings- och tävlingskontexten.

Det är viktigt att det finns en beteendemässig överensstämmelse mellan inlärningsmiljöerna och prestationsmiljöerna för att förstärka inläringen av idrottslig expertis.