

FUN – FYSISK AKTIVITET FÖR UNGA MED NPF

UTMANINGSDRIVEN INNOVATION

DHEAR (Digital Health Research)

SAMHÄLLSUTMANING

- Barn och unga når inte upp till de rekommenderade nivåerna av fysisk aktivitet för att uppnå en god hälsa.
- En grupp unga som har särskilt svårt att vara tillräckligt fysisk aktiva är barn och unga med neuropsykiatriska funktionsnedsättningar (NPF).
- Fysisk aktivitet är av särskild vikt för just denna grupp eftersom unga med NPF har högre risk för att drabbas av ohälsa längre fram i livet.



© PIXNIO

UTMANING MED LÅNG HISTORIA

Tre systemfel:

- Reducera fysisk aktivitet till skolämnet idrott och hälsa och raster, när det individuella behovet av fysisk aktivitet finns under hela skoldagen.
- Reducera ansvaret för ökad fysisk aktivitet till idrottsläraren, trots att det mest framgångsrika sättet är att göra elevers hälsa till alla lärares angelägenhet.
- Utgå från ett fysiologiskt synsätt på rörelse inom en praktik (skolan) som drivs av pedagogiska mål

FUN – FYSISK AKTIVITET FÖR UNGA MED NPF

Innovationen är en pedagogisk modell med tillhörande systemstöd som vilar på en pedagogisk tanke och tar utgångspunkt i speldesign, i syfte att öka engagemang och rörelseglädje hos elever.



© Skolverket

INNOVATIONEN INNEBÄR...

- Erbjuder rörelse och fysisk aktivitet under hela den samlade skoldagen.
- Rörelsen kan utföras ensam, i par eller i grupp.
- Rörelsen är kopplad till lärandemål i olika ämnen på mellanstadiet.
- Genomförs i klasser där elever med NPF ingår.

INNOVATIONEN INNEBÄR...

- Uppdrag som är utformade med särskild hänsyn till elever med NPF.
- Uppdrag som kan a) vara färdiga, b) utformas av läraren eller c) utformas av eleverna med stöd av läraren.
- Digitalt systemstöd som bygger på enkel teknik som QR-koder, GPS och sensorer.
- Läraren är spelledaren som fördelar uppdragen.
- Eleven får återkoppling på sin utveckling.

MÅL MED PROJEKTET

- Att skapa nya möjligheter för rörelse och fysisk aktivitet i skolan som gynnar fler elever.
- Att skapa ett digitalt systemstöd för rörelse och fysisk aktivitet som är i samklang med skolans ordinarie uppdrag.
- Att skapa ett digitalt systemstöd som är robust och enkelt att använda.

MEDVERKANDE

- Ninitha Maivorsdotter, biträdande lektor i folkhälsovetenskap, Högskolan i Skövde
- Henrik Engström, docent i datavetenskap, Högskolan i Skövde
- Per Backlund, professor i datavetenskap, Högskolan i Skövde
- Susanne Sandgren, processledare, Skaraborgs kommunalförbund
- Malin Gustafsson, folkhälsostrateg, Tidaholm Kommun
- Mikael Quennerstedt, professor i idrottsvetenskap, Örebro universitet

FINANSIÄR

Utmaningsdriven innovation (UDI) Steg 1



VISIONSFILM – ÅTERKOPPLING

- Lärare känner igen behovet av att elever behöver röra på sig under hela skoldagen. Det finns lärare som använder exempelvis QR-koder, upplever att det tar mycket tid.
- Specialpedagogiska skolmyndigheten (SPSM) poängterar värdet med att ta ”ett stort grepp” kring frågan om ökad möjlighet till rörelse, och att inte ”stänga dörrar” för andra funktionsnedsättningar än NPF.
- VGR idrott framhåller värdet med att utgå från speldesign dvs. att betona spel, lek och individuella behov och förutsättningar.
- Klinisk erfarenhet inom NPF framhåller behovet av att koppla samman kunskap mellan psykolog/psykiatriker och skolan.

VISIONSFILM – ELEVER

Mer rörelse i skolan kan ge...

- Lugnare i klassrummet
- Tryggare skolmiljö
- Mer lek tillsammans
- Snällare mot varandra
- Lär oss mer



© Ulrik Alvarsson

TACK!

DHEAR – www.his.se