

# Utvecklings- program för nyskapare



Co-funded by  
the European Union



# Deltagare

## **Löfvångerskolan**

- Maria A Berggren
- Stephen Skinner
- Karin Stenlund

## **Norrhammarskolan**

- Mattias Nilimaa
- Katarina Grenholm

## **Mariehemsskolan**

- Gustav Wågström
- M.fl?

- Projektet RYHEALTH (Rock Your Health) - Region Västerbotten. Annica Simonsson, Manuel Gonzales, Rebekka Mannelqvist.
- Change the games projektledning och utbildningsledare
- Samverkan RF-SISUs rörelsesatsning i skolan



**Grim Jernudd**  
Change the Game



**Tom Englén**  
Change the Game



**Robert Lindberg**  
RF-SISU Västerbotten  
Rörelsesatsningen i skolan



# ROCK YOUR HEALTH

The „project“ wording translates the OAC Key Pillars of a Healthy Lifestyle into the familiar project work at schools thus making it understandable and transferable for everyone involved.



# Om programmet

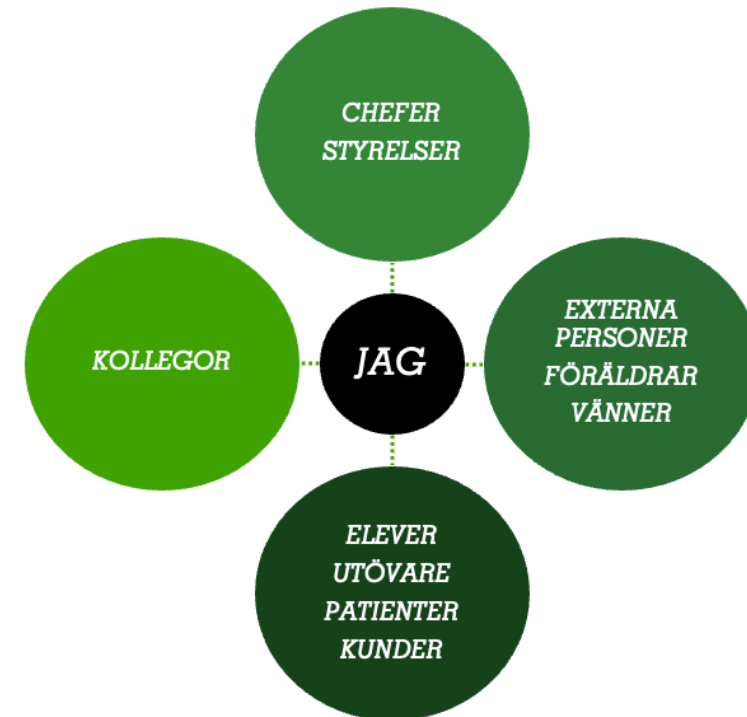
Change the game leder och faciliterar en utbildningsinsats om att skapa rörelseupplevelser som utvecklar barn och ungas relation till rörelse.

Den huvudsakliga utgångspunkten är de möjligheter att sätta fokus på kvalitetsaspekter av rörelseupplevelser som rörelserikedom (physical literacy) erbjuder utifrån ett holistisk perspektiv.

Ett "fem-dimensionellt" perspektiv på ledarskap är en utgångspunkt för de relationer som deltagarna behöver beakta. "Ledarskap över sig själv föregår ledarskap över andra".

- VALIDERING
- UTVECKLING
- SAMVERKAN

Nyskaparmetoden (baserad på "diffusion of innovations") tjänar som en kompass för insatserna.





# Syfte & målgrupp

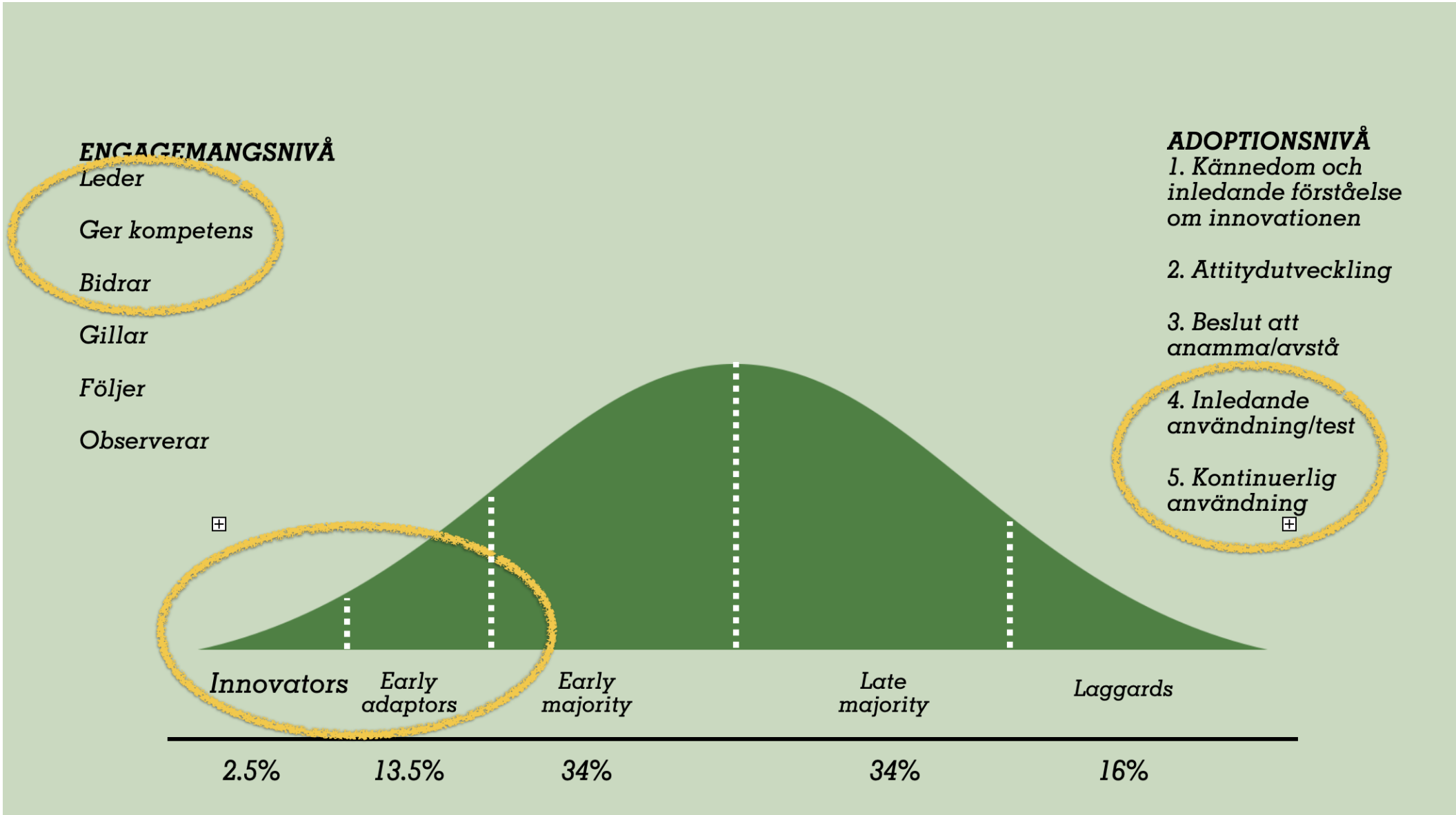
Utvecklingsprogrammet syftar till att hjälpa nyskapande ledare utveckla sin förmåga att skapa förutsättningar för positiva rörelseupplevelser i praktiken och samtidigt hjälpa dem inspirera andra att anamma detta nya mindset (physical literacy). De skapar framgångssagor som man sedan visas för andra.

Detta utvecklingsprogram är designat för ledare (alla kategorier, sammanhang och nivåer) som redan lärt sig lite om rörelserikedom och som nu vill utforska hur konceptet kan tillämpas i den egna verksamheten och ge inspiration till kollegor.



CHANGE  
THE  
GAME™





# Så här går det till

Deltagare erbjuds möjlighet till:

**Kunskapspåfyllning** om vad positiva rörelseupplevelser är, varför det är viktigt och om hur man kan skapa dem.

**Utbyta erfarenheter** på gemensamma träffar med andra nyskapande team som gör parallella utvecklingsresor.

**Eget arbete** med att utveckla underlag för och tillämpa egen idé med nya synsätt.

**Enskild coachning.** Stöd för att kunna engagera nyckelpersoner.

**Hjälp att sprida** och visa upp teamets nyskapande idéer.



# Utvecklingsfrågor

Utvecklingsprogrammet är byggt utifrån fem adoptionsfaktorer som återfinns i teorin "diffusion of innovations":

- Komplexitet – Hur pratar ni om rörelse i er verksamhet? På vilka sätt skulle ni kunna förklara vad positiva rörelseupplevelser är och varför det är viktigt?
- Kompatibilitet – Hur skulle ökat fokus på kvalitetsaspekter som ökar chanserna till positiva rörelseupplevelser passa in med era personliga värderingar och er organisations mål/behov?
- Relativa fördelar – Vilka fördelar ser ni med att skapa förutsättningar för positiva rörelseupplevelser, jämfört med något annat?
- Testbarhet – Utveckla en aktivitet eller miljö i er verksamhet som ger möjlighet att prova på och uppleva andemeningen med ert förändringsarbete.
- Mätbarhet – Pedagogers självskattning av den egna förmågan att skapa förutsättningar för positiva rörelseupplevelser.

[https://drive.google.com/drive/folders/1hoS3zS7331GEz5YpmWrli8itAr0NZ-XXK?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1hoS3zS7331GEz5YpmWrli8itAr0NZ-XXK?usp=share_link)





# Projekt mål

## **Processmål**

- Deltagarna i programmet representerar skolor från olika platser i regionen.

## **Lärandemål**

- Deltagarna i programmet upplever att de har utvecklat sin förmåga att utbilda andra om människors relation till rörelse, och hur man kan främja den.
- Deltagarna i programmet upplever att de fått ökad förståelse och förmåga att skapa förutsättningar för att människor utvecklar relation till rörelse.
- Projektets ledning upplever att de utvecklat sin förmåga att stödja och underlätta för andra i utvecklingsarbeten där rörelserikedom används som kompass.
- Rektorer på deltagande skolor kan ge exempel på hur man kan använda "Utvecklingsprogram för nyskapare" som metod för rörelsefrämjande insatser inom skolan.
- Deltagarna i programmet upplever att de fått ökad kunskap om sambandet mellan fysisk aktivitet och hälsa.

## **Prestationsmål**

- Deltagarna i programmet kan ge exempel på hur deras kollegor och/eller vårdnadshavare provat tillämpa ett rörelserikedomsfrämjande förhållningssätt.
- Deltagarna uppfyller sina egna mål med sitt deltagande.
- Deltagarna i programmet upplever att de hittat nya miljöerbjudanden/rörelsemöjligheter som uppskattas av barnen som inte brukar röra sig.

## **Resultatmål**

- Projektets ledning kan ge exempel på hur andra personer och verksamheter inspirerats av deltagarnas utvecklingsarbete (lokalt, regionalt, nationellt, internationellt).
- Inom projektet kan vi ge exempel på hur deltagarnas utvecklingsarbete har uppmärksammats, tex i media.



# Tid- och aktivitetsplan

V 37 – Uppstartsträff digitalt, fredag 13/9

V 38 – Gemensam träff - utbildningar under Change the game 2024, 18-19/9 (konf + spec 1-3), 2-3 pers/team

V 40 – Digital träff 60-90 min, **tisdag 1 oktober 14:30**

V 42 - Verksamhetsbesök/stöttning, enskilda team.

V 44 – Gemensam träff med utbyten/uppföljning **onsdag 30 oktober 9-12. Lövångergården**

V 48 (-49) - Verksamhetsbesök/stöttning, enskilda team

V 5 – Slutseminariumm Sara Kulturhus i Skellefteå  
Deltagare berättar om sina insikter och erfarenheter från kunskapsresan. Spridning till andra nyfikna.

Slutet – spridning & summering.





**CHANGE THE GAME 2024**  
**RÖRELSE SOM RÄKNAS**  
**14–22 SEPTEMBER**

Ett decennium har vi varit en mötesplats för alla som vill bidra till ett rörelserikt samhälle. Under årets årliga event sätter vi fullt fokus på hur vi skapar rörelseupplevelser som ökar vår benägenhet att värdera och välja fysisk aktivitet. Vi vill vända blicken inåt istället för mot pulsklockan – vi har sammanfattat det som rörelse som räknas. Det blir konferens, specialutbildningar och aktiviteter med fokus på positiva rörelseupplevelser som ger långtgående vinster för både individen och samhället.

**16–17/9: Utbildning för utbildare**  
**18–19/9: Konferens** – positiva rörelseupplevelser för en hållbar samhällsutveckling  
**18/9: Specialutbildning 1** – leda och utveckla aktiviteter A  
**19/9: Specialutbildning 2** – leda och utveckla aktiviteter B  
**19/9: Specialutbildning 3** – design av miljöer för lek och rörelse A  
**20/9: Specialutbildning 4** – design av miljöer för lek och rörelse B  
**14–22/9: Öppna rörelseaktiviteter för alla**

[CHANGE-THE-GAME.SE](https://change-the-game.se)  [Läs mer här](#)

— Grundare — Medspelare — Partners —

